

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

VI.1 Kesimpulan

Setelah aplikasi SIP ini selesai diuji maka dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Perangkat lunak SIP ini berhasil dibangun untuk memberikan lingkungan pengelolaan bisnis khususnya pada toko Duia Susu.
2. Perangkat lunak SIP ini berhasil dibangun dengan mencakup sebagian besar proses bisnis khususnya proses transaksi pada toko Duia Susu berdasarkan studi kasus.

VI.2 Saran

Beberapa saran yang dapat diambil pada saat proses analisis sampai pada pengujian sistem pada pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Penambahan fungsi untuk mencetak data pelanggan.
2. Pengembangan sistem untuk penggunaan *barcode reader*.
3. Pengembangan sistem untuk dapat mengetahui tanggal kadaluarsa.
4. Tampilan antarmuka perlu diperbaiki agar tampilannya lebih menarik dan tidak membosankan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

Hartono, Hendrapuro. 2011, *Pembangunan Perangkat Lunak Advanced Transaction Processing System untuk Toko Kelontong*. Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.

Jaenudin. 2006. *Belajar Sendiri .NET dengan Visual C# 2005*. Penerbit Andi, Yogyakarta.

Hartono, Jogiyanto, 2005. *Analisis & Desain: Sistem Informasi*. Yogyakarta : Penerbit Andi.

Nugroho, Adi, 2005, *Rational Rose untuk Pemodelan Berorientasi Objek*, Informatika Bandung.

Mudjihartono, Paulus. 1998. *Sistem Informasi: Teori, Metodologi dan Tool*. Penerbitan Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.

Simamora, Henry. 2000. *Akuntansi Basis Pengambilan Keputusan Bisnis*.

Marom, Chairul. 2002. *Sistem Akuntansi Perusahaan Dagang*.

Bodnar dan Hopwood. 2001. *Accounting Information System*. 8th edition.

SKPL

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

SIP

(Sistem Informasi Penjualan untuk Toko
Dunia Susu)

Untuk :


Toko Dunia Susu

Dipersiapkan oleh:

B.Irwan Wahyu.K / 03989

Program Studi Teknik Informatika – Fakultas
Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL-SIP		1/40
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1	Pendahuluan	6
1.1	Tujuan	6
1.2	Lingkup Masalah	6
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan	6
1.4	Referensi	7
1.5	Deskripsi umum (Overview)	7
2	Deskripsi Kebutuhan	8
2.1	Perspektif produk	Error! Bookmark not defined.
2.2	Fungsi Produk	9
2.3	Karakteristik Pengguna	14
2.4	Batasan-batasan	14
2.5	Asumsi dan Ketergantungan	15
3	Kebutuhan khusus	15
3.1	Kebutuhan antarmuka eksternal	15
3.2	Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak	17
4	Spesifikasi Rinci Kebutuhan	18
4.1	Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas	18
5	Entity Relationship Diagram (ERD)	40

Daftar Gambar

1. Arsitektur Perangkat Lunak WIS 8
2. Use Case Diagram Aplikasi Dekstop..... 12



1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) tersebut merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak SIP (Sistem Informasi Penjualan untuk Toko Dunia Susu) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak, yang meliputi antarmuka eksternal, dan atribut, serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak, juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak SIP dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Menangani pengelolaan user.
2. Menangani pengelolaan varian.
3. Menangani pengelolaan kemasan.
4. Menangani pengelolaan ukuran.
5. Menangani pengelolaan barang.
6. Menangani pengelolaan barang masuk.
7. Menangani transaksi penjualan.

Dan berjalan pada lingkungan dengan platform Windows XP.

1.3 Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SIP	Perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola Penjualan pada Toko Dunia Susu
Database	Kumpulan data yang terkait yang diorganisasikan dalam struktur tertentu dan dapat diakses dengan cepat.

Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
--------	---

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Sapta Juli, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak SC3*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2006.
2. Hendrapuro Hartono, 2011, *Pembangunan Perangkat Lunak Advanced Transaction Processing System untuk Toko Kelontong*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.

1.5 Deskripsi umum (Overview)

Secara umum dokumen SKPL ini terbagi atas 3 bagian utama. Bagian utama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL tersebut yang mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak tersebut, definisi, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak SIP yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi produk perangkat lunak, karakteristik pengguna, batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak SIP tersebut.

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak SIP yang akan dikembangkan.

2 Deskripsi Kebutuhan

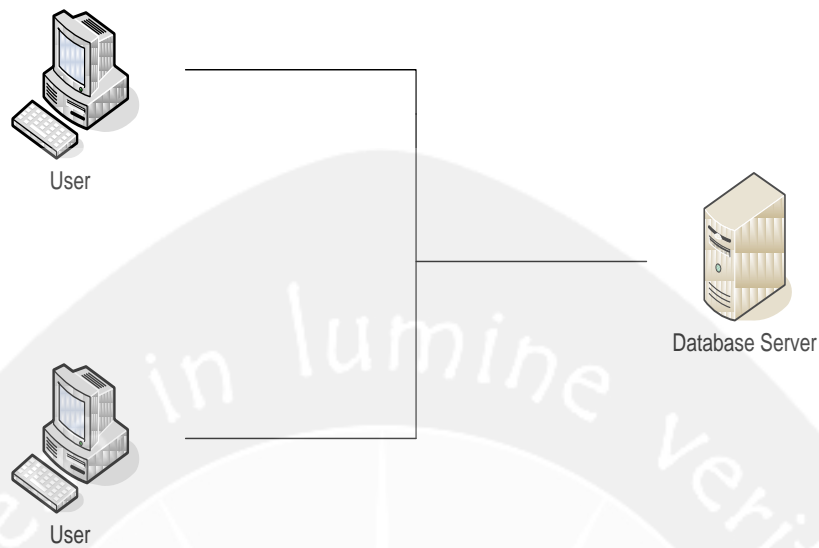
2.1 Perspektif produk

SIP merupakan perangkat lunak yang dikembangkan dalam aplikasi desktop. SIP menangani pengelolaan user, pengelolaan karyawan, pengelolaan barang, pengelolaan barang masuk, dan transaksi penjualan.

Perangkat lunak SIP ini berjalan pada platform Windows XP untuk perangkat komputer, dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual C#. Sedangkan untuk lingkungan pemrogramannya menggunakan Microsoft Visual Studio 2010 untuk antar muka pengguna, serta Microsoft SQL Server 2008 untuk media penyimpanan data.

Pengguna akan berinteraksi dengan sistem melalui antarmuka GUI (Graphical User Interface). Pada sistem ini, seperti terlihat pada gambar 1, arsitektur perangkat lunak yang digunakan berupa client server, di mana semua data disimpan di server.

Inputan data yang dimasukkan akan disimpan dalam database server, sehingga jika ada pencarian data, maka data yang diinginkan akan dicari ke database server yang selanjutnya dikirimkan ke client yang merequest melalui aplikasi desktop.



Gambar 1. Arsitektur Perangkat lunak SIP

2.2 Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak SIP adalah sebagai berikut :

2.2.1 Aplikasi Desktop

Fungsionalitas perangkat lunak yang harus dimiliki tiap pengguna, antara lain:

1. Fungsi *Login* (SKPL-SIP-01) .

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk dapat masuk dalam sistem yang akan digunakan.

2. Fungsi *Pengelolaan User* (SKPL-SIP-02) .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data user/pengguna system. Fungsi pengelolaan user mencakup:

3.1 Fungsi *Tambah User* (SKPL-SIP-02-01)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data user.

2.5 Fungsi *Edit User* (SKPL-SIP-02-02)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah/mengedit data user.

2.6 Fungsi *Hapus User* (SKPL-SIP-02-03)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data user.

2.7 Fungsi *Search User* (SKPL-SIP-02-04)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data user.

3. Fungsi *Pengelolaan Barang* (SKPL-SIP-03) .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola barang.

Fungsi Pengelolaan Barang mencakup :

3.5 Fungsi *Tambah Barang* (SKPL-SIP-03-01)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data barang.

3.6 Fungsi *Edit Barang* (SKPL-SIP-03-02)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah/mengedit data barang.

3.7 Fungsi *Hapus Barang* (SKPL-SIP-03-03)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data barang.

3.8 Fungsi *Search Barang* (SKPL-SIP-03-04)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data barang.

4. Fungsi *Pengelolaan Barang Masuk* (SKPL-SIP-04) .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola barang yang masuk ke toko.

Fungsi Pengelolaan Barang Masuk mencakup :

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIP	10/ 40
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4.5 Fungsi *Tambah Barang Masuk* (**SKPL-SIP-04-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data barang masuk yang baru.

4.6 Fungsi *Edit Barang Masuk* (**SKPL-SIP-04-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah/mengedit barang masuk yang sudah ada.

4.7 Fungsi *Hapus Barang Masuk* (**SKPL-SIP-04-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data barang masuk yang sudah ada.

4.8 Fungsi *Search* (**SKPL-SIP-04-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari serta melihat data barang yang telah masuk.

5. Fungsi *Pengelolaan Transaksi penjualan* (**SKPL-SIP-05**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola transaksi barang.

Fungsi pengelolaan transaksi penjualan mencakup :

5.5 Fungsi *Tambah Transaksi penjualan* (**SKPL-SIP-05-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data transaksi penjualan yang baru.

5.6 Fungsi *Edit Transaksi penjualan* (**SKPL-SIP-05-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah/mengedit data transaksi penjualan.

5.7 Fungsi *Hapus Transaksi penjualan* (**SKPL-SIP-05-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data transaksi penjualan yang sudah ada.

5.8 Fungsi *Search* (**SKPL-SIP-05-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari, serta melihat data transaksi penjualan yang ada.

6. Fungsi *Pengelolaan Kemasan* (**SKPL-SIP-06**) .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data kemasan suatu barang.

Fungsi pengelolaan kemasan mencakup :

6.5 Fungsi *Tambah Kemasan* (**SKPL-SIP-06-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data kemasan yang baru.

6.6 Fungsi *Edit Kemasan* (**SKPL-SIP-06-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah/mengedit data kemasan yang sudah ada.

6.7 Fungsi *Hapus Kemasan* (**SKPL-SIP-06-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data kemasan yang sudah ada.

6.8 Fungsi *Search* (**SKPL-SIP-06-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari, serta melihat data kemasan yang ada.

7. Fungsi *Pengelolaan Ukuran* (**SKPL-SIP-07**) .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data ukuran suatu barang.

Fungsi pengelolaan ukuran mencakup :

7.5 Fungsi *Tambah Ukuran* (**SKPL-SIP-07-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data ukuran yang baru.

7.6 Fungsi *Edit Ukuran* (**SKPL-SIP-07-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah/mengedit data ukuran yang sudah ada.

7.7 Fungsi *Hapus Ukuran* (**SKPL-SIP-07-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data ukuran yang sudah ada.

7.8 Fungsi *Search* (**SKPL-SIP-07-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari, serta melihat data ukuran yang ada.

8. Fungsi *Pengelolaan Varian* (**SKPL-SIP-08**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data varian suatu barang.

Fungsi pengelolaan varian mencakup :

8.5 Fungsi *Tambah Varian* (**SKPL-SIP-08-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data varian yang baru.

8.6 Fungsi *Edit Varian* (**SKPL-SIP-08-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah/mengedit data varian yang sudah ada.

8.7 Fungsi *Hapus Varian* (**SKPL-SIP-08-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data varian yang sudah ada.

8.8 Fungsi *Search* (**SKPL-SIP-08-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari, serta melihat data varian yang ada.

9. Fungsi *Pengelolaan Pelanggan* (**SKPL-SIP-09**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data pelanggan.

Fungsi pengelolaan pelanggan mencakup :

9.5 Fungsi *Tambah Pelanggan* (**SKPL-SIP-09-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data pelanggan yang baru.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIP	13/ 40
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

9.6 Fungsi *Edit Pelanggan* (**SKPL-SIP-09-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah/mengedit data pelanggan yang sudah ada.

9.7 Fungsi *Hapus Pelanggan* (**SKPL-SIP-09-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data pelanggan yang sudah ada.

9.8 Fungsi *Search* (**SKPL-SIP-09-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari, serta melihat data pelanggan yang ada.

2.3 Karakteristik Pengguna

Pengguna perangkat lunak SIP tersebut adalah user dengan karakteristik sebagai berikut :

- User
 1. Memahami pengoperasian secara aktif.
 2. Memahami system komputer tempat perangkat lunak dijalankan.

2.4 Batasan-batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak SIP tersebut adalah

3. Kebijakan Umum

Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak SIP.

4. Keterbatasan perangkat keras

Dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIP	14/ 40
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Sistem ini dapat dijalankan pada perangkat dekstop (PC) yang menggunakan system operasi minimal Windows XP.

3 Kebutuhan khusus

3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

Kebutuhan antar muka eksternal pada perangkat lunak SIP meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak, antarmuka komunikasi.

3.1.1 Antarmuka pemakai

Pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk form-form.

3.1.2 Antarmuka perangkat keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak SIP adalah:

2. Perangkat CPU
Spesifikasi Minimum :
 - Pentium IV 2,26 GHz
 - RAM 512 Mb
 - HDD 40 GB
6. Mouse
7. Keyboard
8. Monitor
9. Printer

3.1.3 Antarmuka perangkat lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengoperasikan perangkat lunak SIP adalah sebagai berikut :

- | | |
|---------|-------------------|
| 3. Nama | : SQL Server 2008 |
| Sumber | : Microsoft |

Sebagai database management system (DBMS) yang digunakan untuk menyimpan data di sisi server.

4. Nama : Windows XP 32-bit / Windows 7 32-bit

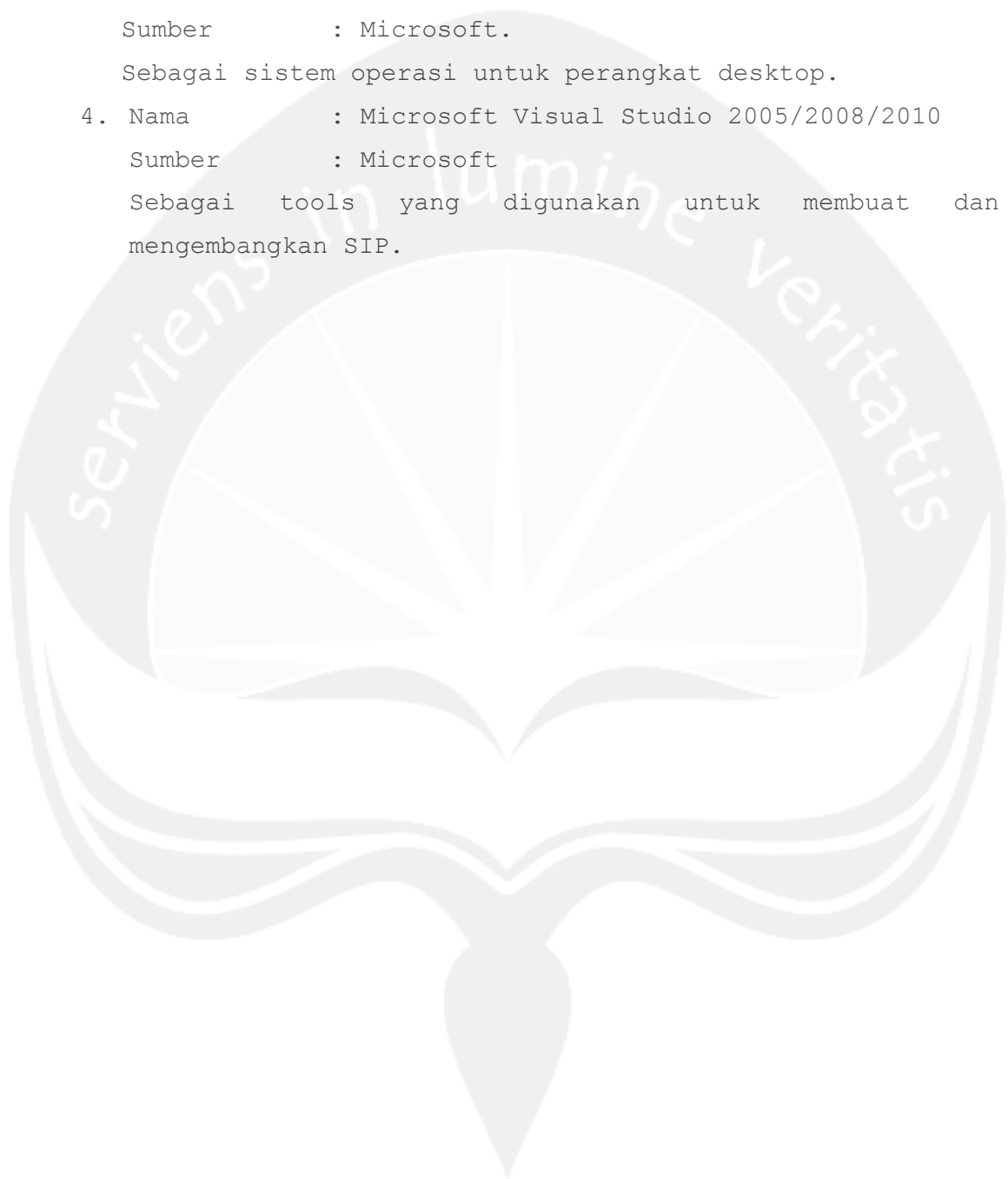
Sumber : Microsoft.

Sebagai sistem operasi untuk perangkat desktop.

4. Nama : Microsoft Visual Studio 2005/2008/2010

Sumber : Microsoft

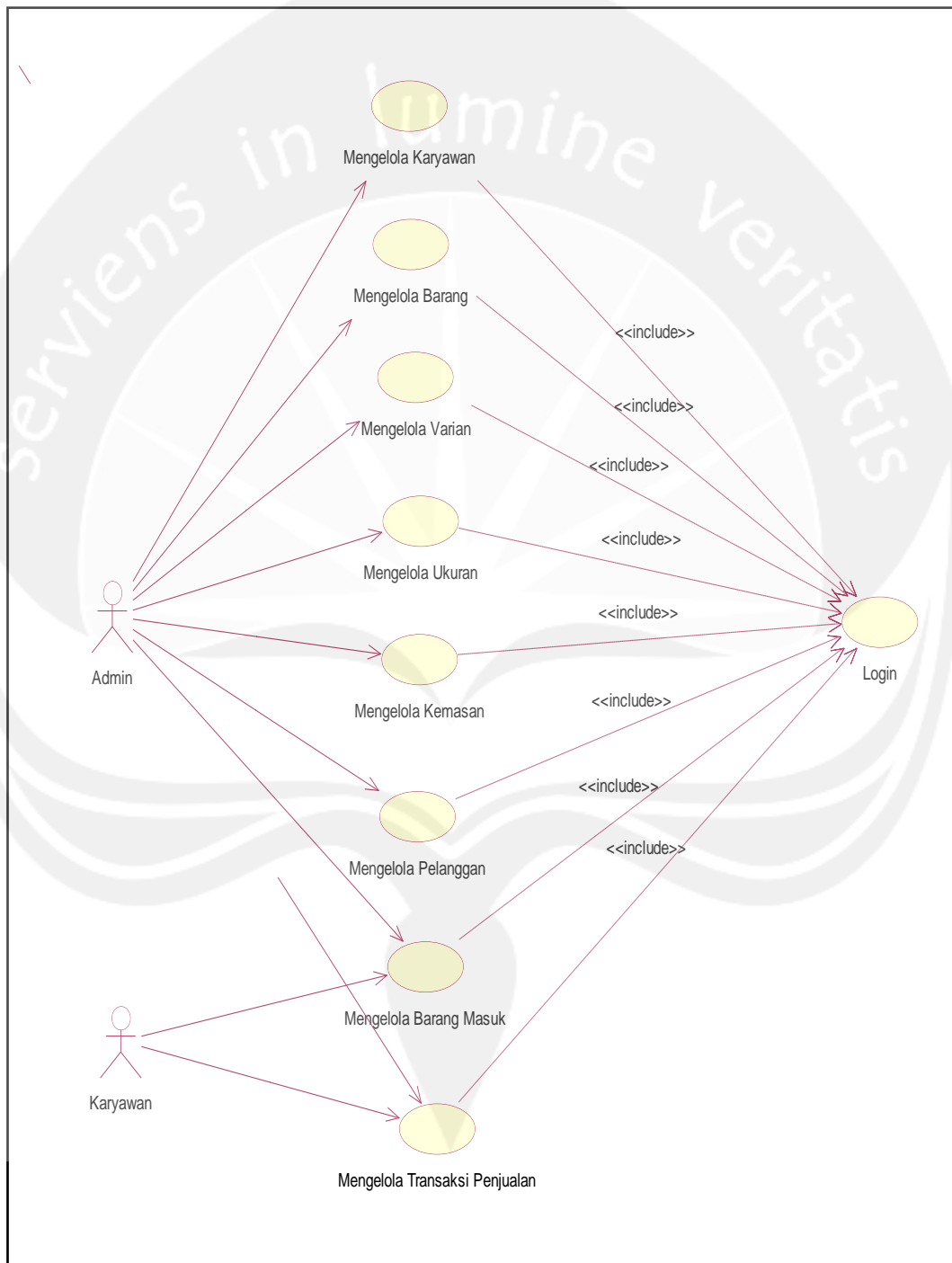
Sebagai tools yang digunakan untuk membuat dan mengembangkan SIP.



3.2 Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak

3.2.1 Use Case Diagram

3.2.1.1 Aplikasi Dekstop



Gambar 2.1 Use Case Diagram Aplikasi Dekstop

4 Spesifikasi Rinci Kebutuhan

4.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas

4.1.1 Use case Spesification : Login

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk memperoleh akses ke sistem. Login didasarkan pada sebuah id unik yaitu username dan password yang berupa rangkaian karakter.

2. Primary Actor

1. Admin
2. Karyawan

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan login
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk login
3. Aktor memasukkan username dan password
4. Sistem memeriksa username dan password yang diinputkan aktor

E-1 Password atau id user tidak sesuai

5. Sistem memberikan akses ke aktor
6. Use Case ini selesai

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

E-1 Password atau username tidak sesuai

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIP	18/ 40
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Sistem menampilkan peringatan bahwa username atau password tidak sesuai

2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3

7. PreConditions

none

8. PostConditions

1. Aktor memasuki sistem dan dapat menggunakan fungsi-fungsi pada sistem.

4.1.2 Use case Spesification : Pengelolaan Data User

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola user. Aktor dapat melakukan add data user, delete data user, dan search and display data user.

2. Primary Actor

1. Admin

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data user.

2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan add data user, update data user, dan delete data user

3. Aktor memilih untuk melakukan add data user

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data user

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data user

A-3 Aktor memilih untuk melakukan search data user.

4. Aktor menginputkan data user baru

5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data user yang telah diinputkan

6. Sistem mengecek data user yang telah diinputkan

E-1 Data user yang diinputkan aktor salah

7. Sistem menyimpan data user ke database

8. Use Case selesai

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data user

1. Aktor memasukkan username yang akan di edit

E-2 username yang akan di edit tidak ada

2. Sistem menampilkan data user yang akan di edit

3. Aktor mengedit data user

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 5

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data user

1. Aktor memasukkan username yang akan di delete

E-3 username yang akan di delete tidak ada

2. Sistem menampilkan data user yang akan di delete

3. Aktor mendelete data user

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 5

A-3 Aktor memilih untuk melakukan search data user

1. Aktor memasukkan username yang akan di cari

E-4 username yang akan di cari tidak ada

2. Sistem menampilkan data user yang akan di cari

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIP	20/ 40
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

6. Error Flow

E-1 Data user yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4

E-2 Username yang akan di edit tidak ada

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang di edit tidak ada di dalam database
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 1

E-3 Username yang akan di delete tidak ada

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang di delete tidak ada di dalam database
2. Kembali ke Alternative Flow A-2 Langkah ke 1

E-4 Username yang akan di cari tidak ada

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang di cari tidak ada di dalam database
2. Kembali ke Alternative Flow A-3 Langkah ke 1

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Data user di database telah terupdate

4.1.3 Use case Spesification : Pengelolaan Barang

1. Brief Description

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIP	21/ 40
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data barang. Aktor dapat melakukan add data barang, delete data barang, atau search and display data barang.

2. Primary Actor

1. Admin

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan barang.

2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan add data barang, delete data barang, edit data barang, atau search and display data barang.

3. Aktor memilih untuk melakukan add data barang

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data barang

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data barang

A-3 Aktor memilih untuk melakukan search and display data barang masuk

4. Aktor menginputkan data barang baru

5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data barang yang telah diinputkan

6. Sistem mengecek data barang yang telah diinputkan

E-1 Data barang yang diinputkan aktor salah

7. Sistem menyimpan data barang ke database

Use Case selesai

5. Alternative Flow

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIP	22/ 40
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data user

1. Aktor memasukkan username yang akan di edit

E-2 username yang akan di edit tidak ada

2. Sistem menampilkan data user yang akan di edit
3. Aktor mengedit data user
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 5

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data barang

1. Aktor memasukkan id barang yang akan di hapus

E-3 Id barang yang akan di hapus tidak ada

2. Sistem menampilkan data barang yang akan di hapus
3. Aktor menghapus data barang
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 7

A-3 Aktor memilih untuk melakukan search and display data barang

1. Aktor memasukkan id barang yang akan di cari

E-4 Id barang yang akan di cari tidak ada

2. Sistem menampilkan data barang yang di cari
3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

6. Error Flow

E-1 Data barang masuk yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4

E-2 Username yang akan di edit tidak ada

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang di edit tidak ada di dalam database

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIP	23/ 40
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 1

E-3 Id barang masuk yang akan di delete tidak ada

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang di delete tidak ada di dalam database

2. Kembali ke Alternative Flow A-2 Langkah ke 1

E-4 Id barang masuk yang dicari tidak ada

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang dicari tidak ada di dalam database

2. Kembali ke Alternative Flow A-3 Langkah ke 1

7. PreConditions

1. Use Case Login sudah dilakukan

2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Data barang masuk di database telah terupdate

4.1.4 Use case Spesification : Pengelolaan Barang Masuk

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data barang masuk. Aktor dapat melakukan add data barang masuk, delete data barang masuk, atau search and display data barang masuk.

2. Primary Actor

1. Admin

2. Karyawan

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIP	24/ 40
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan barang masuk.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan add data barang masuk, delete data barang masuk, atau search and display data barang masuk.
3. Aktor memilih untuk melakukan add data barang masuk
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan delete data barang masuk
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan search and display data barang masuk
4. Aktor menginputkan data barang masuk baru
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data barang masuk yang telah diinputkan
6. Sistem mengecek data barang masuk yang telah diinputkan
 - E-1 Data barang masuk yang diinputkan aktor salah
7. Sistem menyimpan data barang masuk ke database
8. Use Case selesai

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan delete data barang masuk

1. Aktor memasukkan id barang masuk yang akan dihapus

E-2 Id barang masuk yang akan dihapus tidak ada

2. Sistem menampilkan data barang masuk yang akan dihapus
3. Aktor menghapus data barang masuk
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 7

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIP	25/ 40
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

A-2 Aktor memilih untuk melakukan search and display data barang masuk

1. Aktor memasukkan id barang masuk yang akan di cari

E-3 Id barang masuk yang akan di cari tidak ada

2. Sistem menampilkan data barang masuk yang di cari

3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

6. Error Flow

E-1 Data barang masuk yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah

2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4

E-2 Id barang masuk yang akan di delete tidak ada

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang di delete tidak ada di dalam database

2. Kembali ke Alternative Flow A-2 Langkah ke 1

E-3 Id barang masuk yang dicari tidak ada

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang dicari tidak ada di dalam database

2. Kembali ke Alternative Flow A-3 Langkah ke 1

7. PreConditions

1. Use Case Login sudah dilakukan

2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Data barang masuk di database telah terupdate

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIP	26/ 40
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4.1.5 Use case Spesification : Pengelolaan Transaksi penjualan

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data transaksi penjualan. Aktor dapat melakukan add data transaksi penjualan dan delete data transaksi penjualan.

2. Primary Actor

1. Admin
2. Karyawan

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan transaksi penjualan.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan add data transaksi penjualan, atau delete data transaksi penjualan.
3. Aktor memilih untuk melakukan add data transaksi penjualan

A-1 Aktor memilih untuk melakukan delete data transaksi penjualan

4. Aktor menginputkan data transaksi penjualan yang baru
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data transaksi penjualan yang telah diinputkan
6. Sistem mengecek data transaksi penjualan yang telah diinputkan

E-1 Data transaksi penjualan yang diinputkan aktor salah

7. Sistem menyimpan data transaksi penjualan ke database

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIP	27/ 40
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

8. Use Case selesai

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan delete data transaksi penjualan

1. Aktor memasukkan id transaksi penjualan yang akan di delete

E-2 Id transaksi penjualan yang akan di delete tidak ada

2. Sistem menampilkan data transaksi penjualan yang akan di delete
3. Aktor mendelete data transaksi penjualan
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 7

6. Error Flow

E-1 Data transaksi penjualan yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4

E-2 Id transaksi penjualan yang akan di delete tidak ada

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang di delete tidak ada di dalam database
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 1

7. PreConditions

1. Use Case Login sudah dilakukan
2. Aktor telah memasuki system

8. PostConditions

1. Data transaksi penjualan di database telah terupdate

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIP	28/ 40
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4.1.6 Use case Spesification : Pengelolaan Data Varian

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola varian. Aktor dapat melakukan add data varian, delete data varian, dan search and display data varian.

2. Primary Actor

1. Admin

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data varian.

2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan add data varian, update data varian, dan delete data varian

3. Aktor memilih untuk melakukan add data varian

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data varian

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data varian

A-3 Aktor memilih untuk melakukan search data varian.

4. Aktor menginputkan data varian baru

5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data varian yang telah diinputkan

6. Sistem mengecek data varian yang telah diinputkan

E-1 Data varian yang diinputkan aktor salah

7. Sistem menyimpan data varian ke database

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIP	29/ 40
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

8. Use Case selesai

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data varian

1. Aktor memasukkan varian yang akan di edit
E-2 varian yang akan di edit tidak ada
2. Sistem menampilkan data varian yang akan di edit
3. Aktor mengedit data varian
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 5

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data varian

1. Aktor memasukkan varian yang akan di delete
E-3 varian yang akan di delete tidak ada
2. Sistem menampilkan data varian yang akan di delete
3. Aktor mendelete data varian
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 5

A-3 Aktor memilih untuk melakukan search data varian

1. Aktor memasukkan varian yang akan di cari
E-4 varian yang akan di cari tidak ada
2. Sistem menampilkan data varian yang akan di cari
3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

6. Error Flow

E-1 Data varian yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIP	30/ 40
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

E-2 Varian yang akan di edit tidak ada

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang di edit tidak ada di dalam database
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 1

E-3 Varian yang akan di delete tidak ada

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang di delete tidak ada di dalam database
2. Kembali ke Alternative Flow A-2 Langkah ke 1

E-4 Varian yang akan di cari tidak ada

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang di cari tidak ada di dalam database
2. Kembali ke Alternative Flow A-3 Langkah ke 1

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

Data varian di database telah terupdate

4.1.7 Use case Spesification : Pengelolaan Data Kemasan

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola kemasan. Aktor dapat melakukan add data kemasan, delete data kemasan, dan search and display data kemasan.

2. Primary Actor

1. Admin

3. Supporting Actor

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIP	31/ 40
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data kemasan.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan add data kemasan, update data kemasan, dan delete data kemasan
3. Aktor memilih untuk melakukan add data kemasan
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data kemasan
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data kemasan
 - A-3 Aktor memilih untuk melakukan search data kemasan.
4. Aktor menginputkan data kemasan baru
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data kemasan yang telah diinputkan
6. Sistem mengecek data kemasan yang telah diinputkan
 - E-1 Data kemasan yang diinputkan aktor salah
7. Sistem menyimpan data kemasan ke database
8. Use Case selesai

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data kemasan
 1. Aktor memasukkan kemasan yang akan di edit
 - E-2 kemasan yang akan di edit tidak ada
 2. Sistem menampilkan data kemasan yang akan di edit
 3. Aktor mengedit data kemasan
 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 5

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIP	32/ 40
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data kemasan

1. Aktor memasukkan kemasan yang akan di delete

E-3 kemasan yang akan di delete tidak ada

2. Sistem menampilkan data kemasan yang akan di delete

3. Aktor mendelete data kemasan

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 5

A-3 Aktor memilih untuk melakukan search data kemasan

1. Aktor memasukkan kemasan yang akan di cari

E-4 kemasan yang akan di cari tidak ada

2. Sistem menampilkan data kemasan yang akan di cari

3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

6. Error Flow

E-1 Data kemasan yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah

2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4

E-2 Kemasan yang akan di edit tidak ada

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang di edit tidak ada di dalam database

2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 1

E-3 Kemasan yang akan di delete tidak ada

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang di delete tidak ada di dalam database

2. Kembali ke Alternative Flow A-2 Langkah ke 1

E-4 Kemasan yang akan di cari tidak ada

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIP	33/ 40
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang di cari tidak ada di dalam database

2. Kembali ke Alternative Flow A-3 Langkah ke 1

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan

2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

Data kemasan di database telah terupdate

4.1.8 Use case Spesification : Pengelolaan Data Ukuran

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola ukuran. Aktor dapat melakukan add data ukuran, delete data ukuran, dan search and display data ukuran.

2. Primary Actor

1. Admin

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data ukuran.

2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan add data ukuran, update data ukuran, dan delete data ukuran

3. Aktor memilih untuk melakukan add data ukuran

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data ukuran

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data ukuran

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIP	34/ 40
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

A-3 Aktor memilih untuk melakukan search data ukuran.

4. Aktor menginputkan data ukuran baru

5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data ukuran yang telah diinputkan

6. Sistem mengecek data ukuran yang telah diinputkan

E-1 Data ukuran yang diinputkan aktor salah

7. Sistem menyimpan data ukuran ke database

8. Use Case selesai

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data ukuran

1. Aktor memasukkan ukuran yang akan di edit

E-2 ukuran yang akan di edit tidak ada

2. Sistem menampilkan data ukuran yang akan di edit

3. Aktor mengedit data ukuran

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 5

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data ukuran

1. Aktor memasukkan ukuran yang akan di delete

E-3 ukuran yang akan di delete tidak ada

2. Sistem menampilkan data ukuran yang akan di delete

3. Aktor mendelete data ukuran

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 5

A-3 Aktor memilih untuk melakukan search data ukuran

1. Aktor memasukkan ukuran yang akan di cari

E-4 ukuran yang akan di cari tidak ada

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIP	35/ 40
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Sistem menampilkan data ukuran yang akan di cari

3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

6. Error Flow

E-1 Data ukuran yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4

E-2 Ukuran yang akan di edit tidak ada

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang di edit tidak ada di dalam database
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 1

E-3 Ukuran yang akan di delete tidak ada

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang di delete tidak ada di dalam database
2. Kembali ke Alternative Flow A-2 Langkah ke 1

E-4 Ukuran yang akan di cari tidak ada

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang di cari tidak ada di dalam database
2. Kembali ke Alternative Flow A-3 Langkah ke 1

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

Data ukuran di database telah terupdate

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIP	36/ 40
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4.1.9 Use case Spesification : Pengelolaan Data Pelanggan

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola pelanggan. Aktor dapat melakukan add data pelanggan, delete data pelanggan, dan search and display data pelanggan.

2. Primary Actor

1. Admin

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data pelanggan.

2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan add data pelanggan, update data pelanggan, dan delete data pelanggan

3. Aktor memilih untuk melakukan add data pelanggan

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data pelanggan

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data pelanggan

A-3 Aktor memilih untuk melakukan search data pelanggan.

4. Aktor menginputkan data pelanggan baru

5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data pelanggan yang telah diinputkan

6. Sistem mengecek data pelanggan yang telah diinputkan

E-1 Data pelanggan yang diinputkan aktor salah

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIP	37/ 40
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

7. Sistem menyimpan data pelanggan ke database

8. Use Case selesai

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data pelanggan

1. Aktor memasukkan pelanggan yang akan di edit

E-2 pelanggan yang akan di edit tidak ada

2. Sistem menampilkan data pelanggan yang akan di edit

3. Aktor mengedit data pelanggan

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 5

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data pelanggan

1. Aktor memasukkan pelanggan yang akan di delete

E-3 pelanggan yang akan di delete tidak ada

2. Sistem menampilkan data pelanggan yang akan di delete

3. Aktor mendelete data pelanggan

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 5

A-3 Aktor memilih untuk melakukan search data pelanggan

1. Aktor memasukkan pelanggan yang akan di cari

E-4 pelanggan yang akan di cari tidak ada

2. Sistem menampilkan data pelanggan yang akan di cari

3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

6. Error Flow

E-1 Data pelanggan yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIP	38/ 40
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4

E-2 Pelanggan yang akan di edit tidak ada

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang di edit tidak ada di dalam database

2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 1

E-3 Pelanggan yang akan di delete tidak ada

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang di delete tidak ada di dalam database

2. Kembali ke Alternative Flow A-2 Langkah ke 1

E-4 Pelanggan yang akan di cari tidak ada

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang di cari tidak ada di dalam database

2. Kembali ke Alternative Flow A-3 Langkah ke 1

7. PreConditions

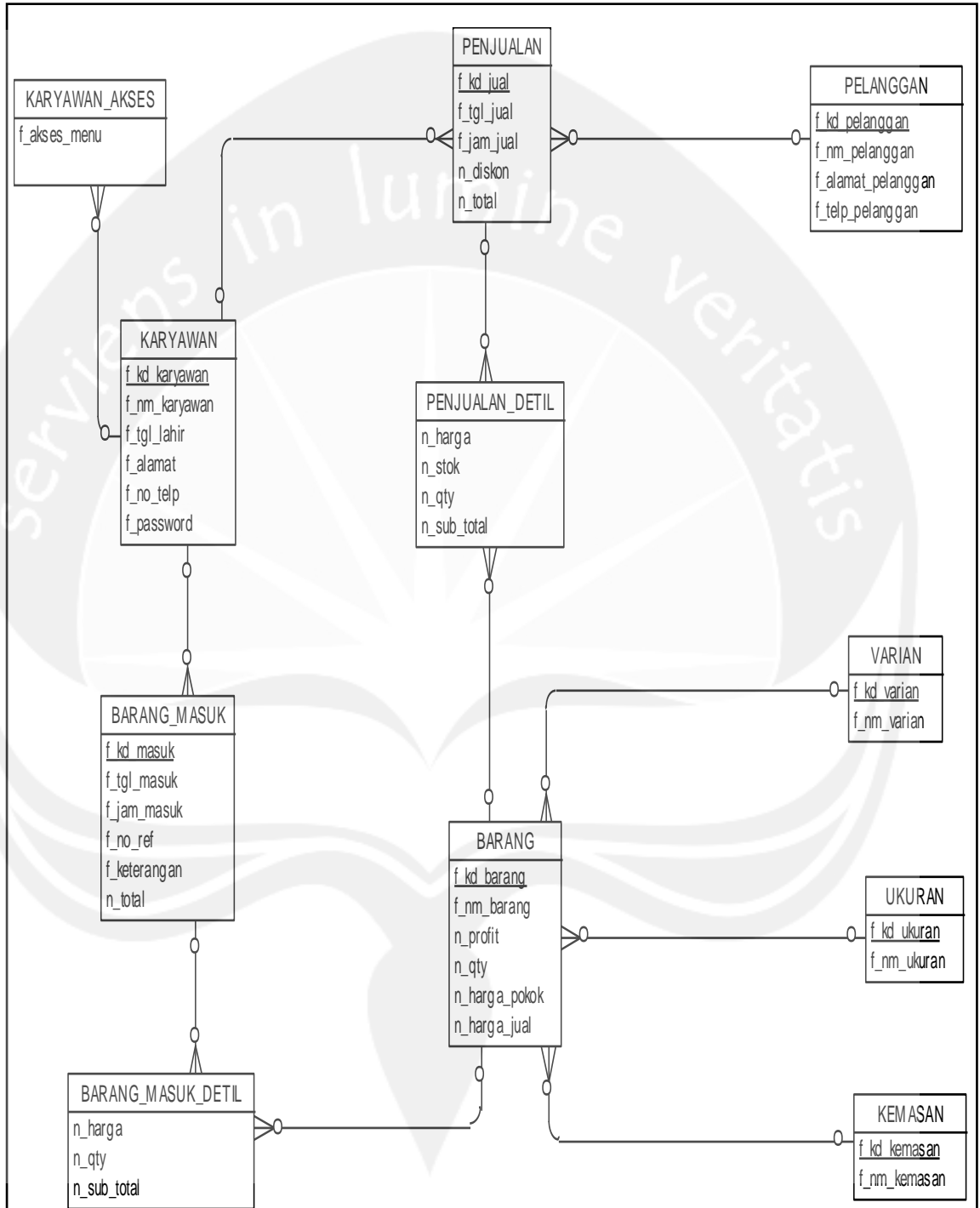
1. Use Case Login telah dilakukan

2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

Data pelanggan di database telah terupdate

5 Entity Relationship Diagram (ERD)



DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

SIP

(Sistem Informasi Penjualan untuk Toko
Dunia Susu)

Untuk :


Toko Dunia Susu

Dipersiapkan oleh:

B.Irwan Wahyu.K / 03 07 03989

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

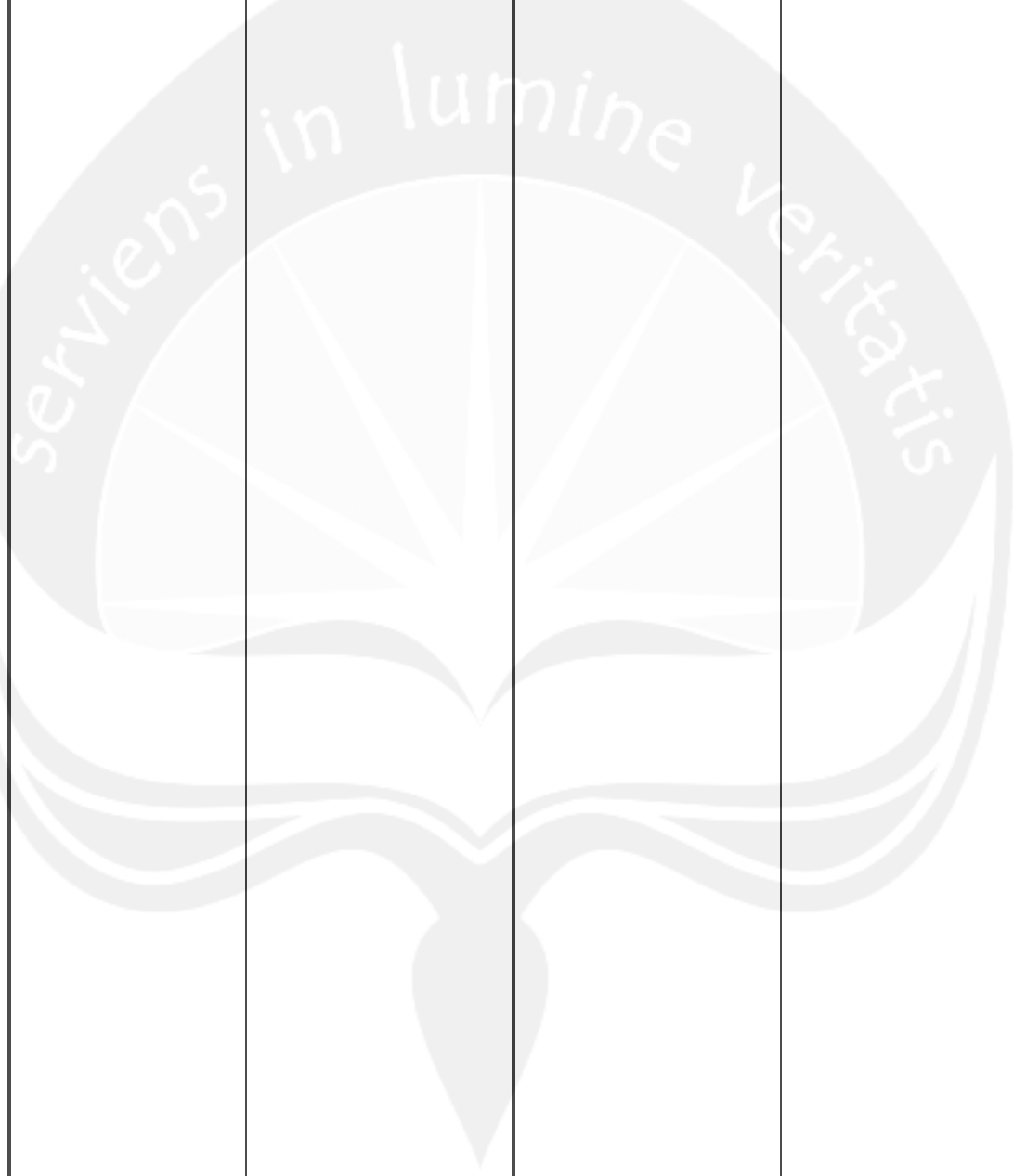
	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL-SIP		1/61
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperik sa oleh								
Disetuj ui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
			

Daftar Isi

1	Pendahuluan	6
1.1	Tujuan	6
1.2	Ruang Lingkup	6
1.3	Definisi dan Akronim	6
1.4	Referensi	6
2	Perancangan Sistem	8
2.1	Perancangan Arsitektur	8
2.2	Perancangan Rinci	9
2.2.1	Sequence Diagram.....	9
2.2.2	Class Diagram.....	26
2.3	Class Diagram Specific Descriptions	27
2.3.1	Specific Design Class Login.....	27
2.3.2	Specific Design Class Pengelolaan User.....	27
2.3.3	Specific Design Class Pengelolaan Barang.....	27
2.3.4	Specific Design Class Pengelolaan Varian.....	28
2.3.5	Specific Design Class Pengelolaan Kemasan.....	28
2.3.6	Specific Design Class Pengelolaan Ukuran.....	29
2.3.7	Specific Design Class Pengelolaan Pelanggan.....	29
2.3.8	Specific Design Class Pengelolaan Barang Masuk.....	30
2.3.9	Specific Design Class Pengelolaan Transaksi Penjualan	30
2.3.10	Specific Design Class Login.....	31
2.3.11	Specific Design Class Pengelolaan User.....	31
2.3.12	Specific Design Class Pengelolaan Barang.....	32
2.3.13	Specific Design Class Pengelolaan Varian.....	32
2.3.14	Specific Design Class Pengelolaan Kemasan.....	33
2.3.15	Specific Design Class Pengelolaan Ukuran.....	33
2.3.16	Specific Design Class Pengelolaan Pelanggan.....	34
2.3.17	Specific Design Class Pengelolaan Barang masuk.....	34
2.3.18	Specific Design Class Pengelolaan Transaksi Penjualan	35
2.3.19	Specific Design Class Data User.....	35
2.3.20	Specific Design Class Data Barang.....	37
2.3.21	Specific Design Class Data Varian.....	37
2.3.22	Specific Design Class Data Kemasan.....	38
2.3.23	Specific Design Class Data Ukuran.....	39
2.3.24	Specific Design Class Data Pelanggan.....	39
2.3.25	Specific Design Class Data Barang masuk.....	40
2.3.26	Specific Design Class Detail Barang masuk.....	41
2.3.27	Specific Design Class Data Transaksi Penjualan.....	41
2.3.28	Specific Design Class Detail Transaksi.....	42
3	Perancangan Data	43
3.1	Dekomposisi Data	43
3.1.1	Deskripsi Entitas Data Barang.....	43
3.1.2	Deskripsi Entitas Transaksi Penjualan.....	43
3.1.3	Deskripsi Entitas Transaksi Penjualan Detil.....	44
3.1.4	Deskripsi Entitas Data Barang Masuk.....	44
3.1.5	Deskripsi Entitas Data Barang Masuk Detil.....	44
3.1.6	Deskripsi Entitas Data Karyawan.....	45
3.1.7	Deskripsi Entitas Data Karyawan Akses.....	45
3.1.8	Deskripsi Entitas Data Kemasan.....	45
3.1.9	Deskripsi Entitas Data Ukuran.....	45
3.1.10	Deskripsi Entitas Data Varian.....	45
3.1.11	Deskripsi Entitas Data Pelanggan.....	46
3.2	Physical Data Model	47

4	Deskripsi Perancangan AntarMuka	48
4.1	Login	48
4.2	Main Form	49
4.3	Pengelolaan User	50
4.4	Pengelolaan Varian	51
4.5	Pengelolaan Kemasan	53
4.6	Pengelolaan Ukuran	54
4.7	Pengelolaan Barang	56
4.8	Pengelolaan Pelanggan	57
4.9	Pengelolaan Barang Masuk	59
4.10	Pengelolaan Transaksi Penjualan	60



1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen DPPL tersebut digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap selanjutnya.

1.2 Ruang Lingkup

Perangkat Lunak SIP dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Menangani mekanisme login untuk mengakses sesuai dengan hak aksesnya.
2. Menangani operasi perawatan pengguna, yang berupa pembaharuan password serta penambahan pengguna baru.
3. Menangani pengelolaan data barang.
4. Menangani pengelolaan data barang masuk.
5. Menangani pengelolaan transaksi penjualan.

1.3 Definisi dan Akronim

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga Software Design Description (SDD) merupakan deskripsi dari perancangan produk/perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SIP	Perangkat lunak pengelolaan Penjualan pada Toko Dunia Susu.

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

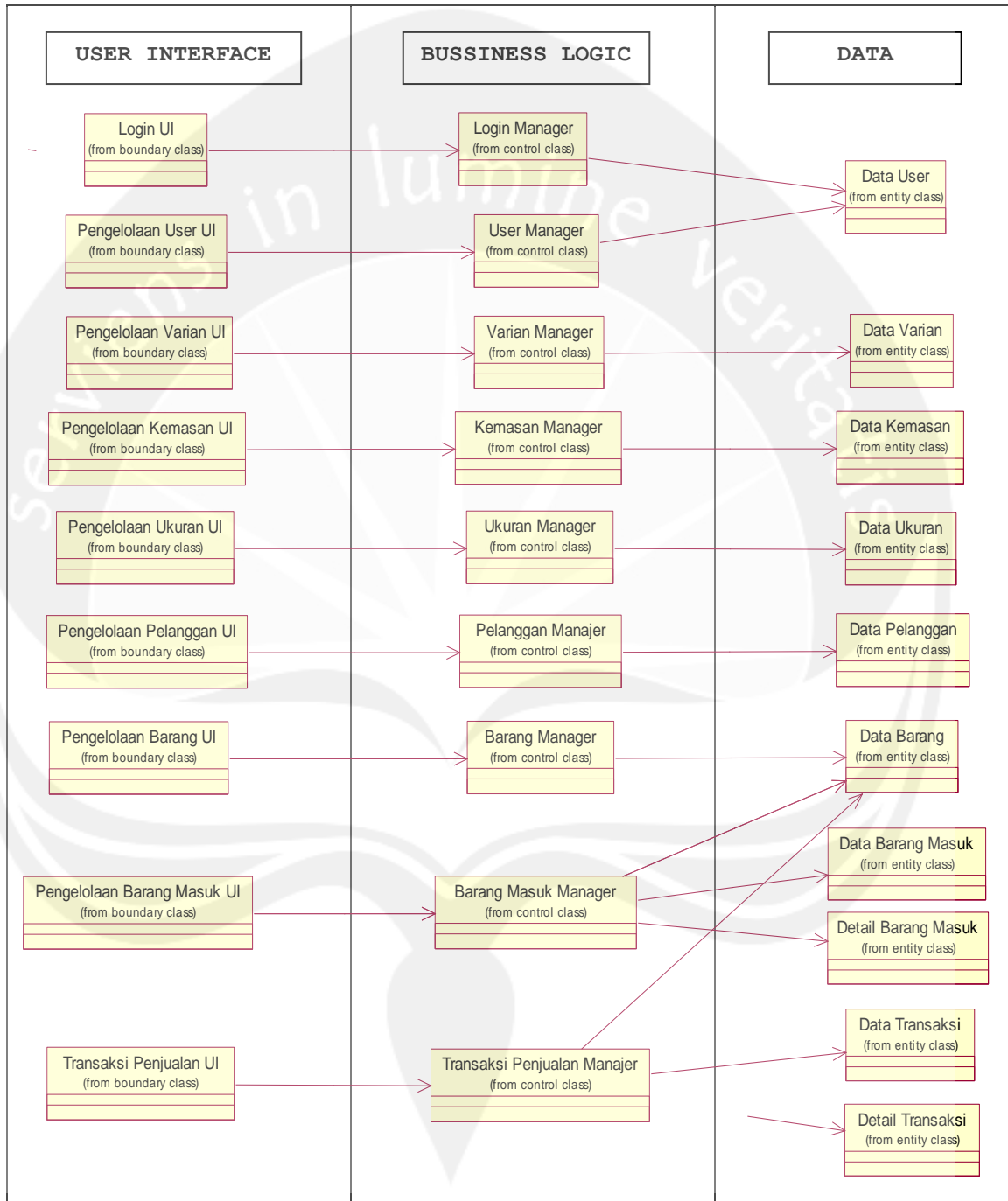
1. Deitel, *C# How to Program*, Prentice-Hall Inc, 2002.
2. MSDN Library-October 2005, Microsoft, 2005.

3. B. Irwan Wahyu .K, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak SIP*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2012.



2 Perancangan Sistem

2.1 Perancangan Arsitektur

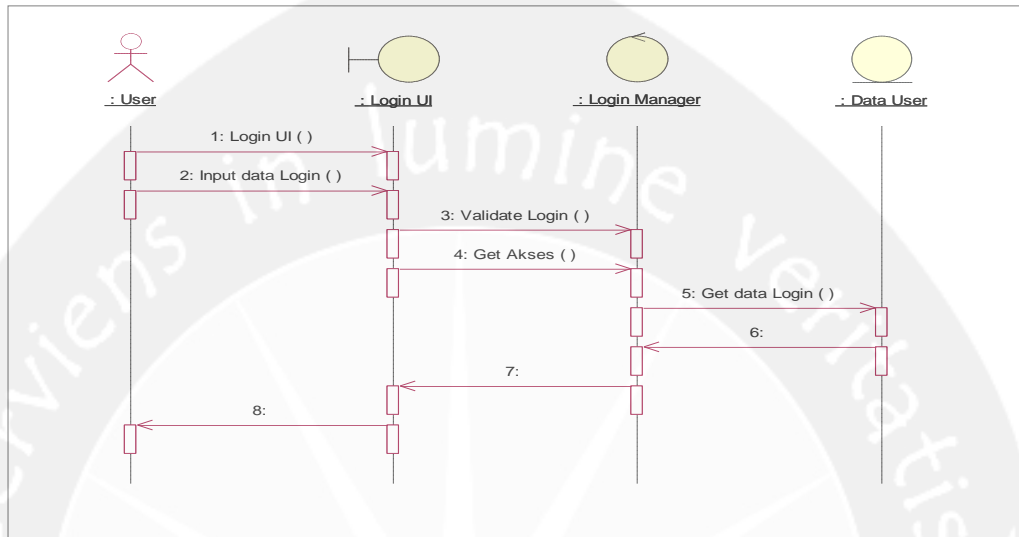


Gambar 2.1 Rancangan Arsitektur SIP

2.2 Perancangan Rinci

2.2.1 Sequence Diagram

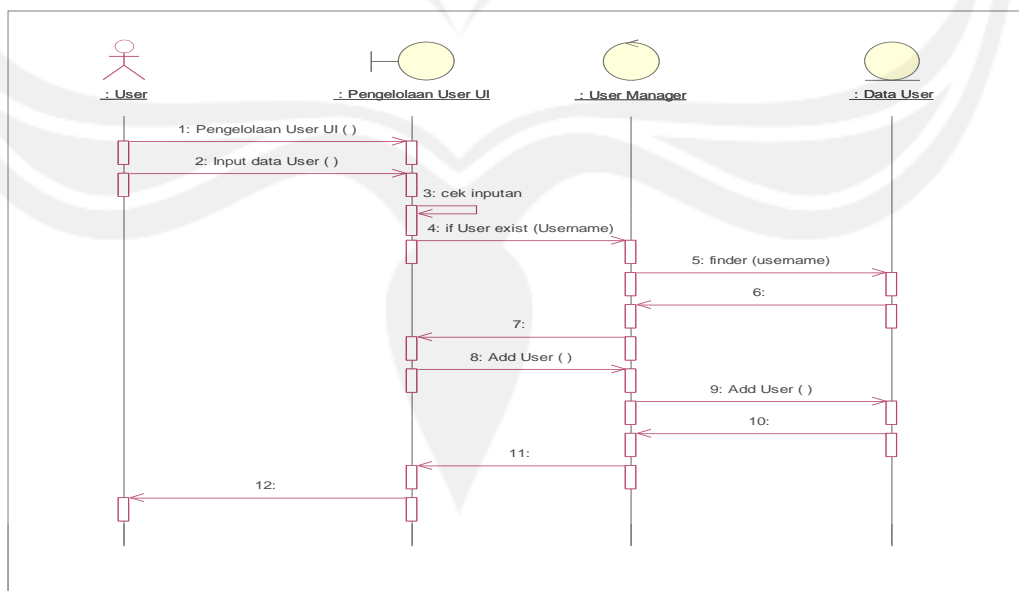
2.2.1.1 Login



Gambar 2.2 Sequence Diagram : Login

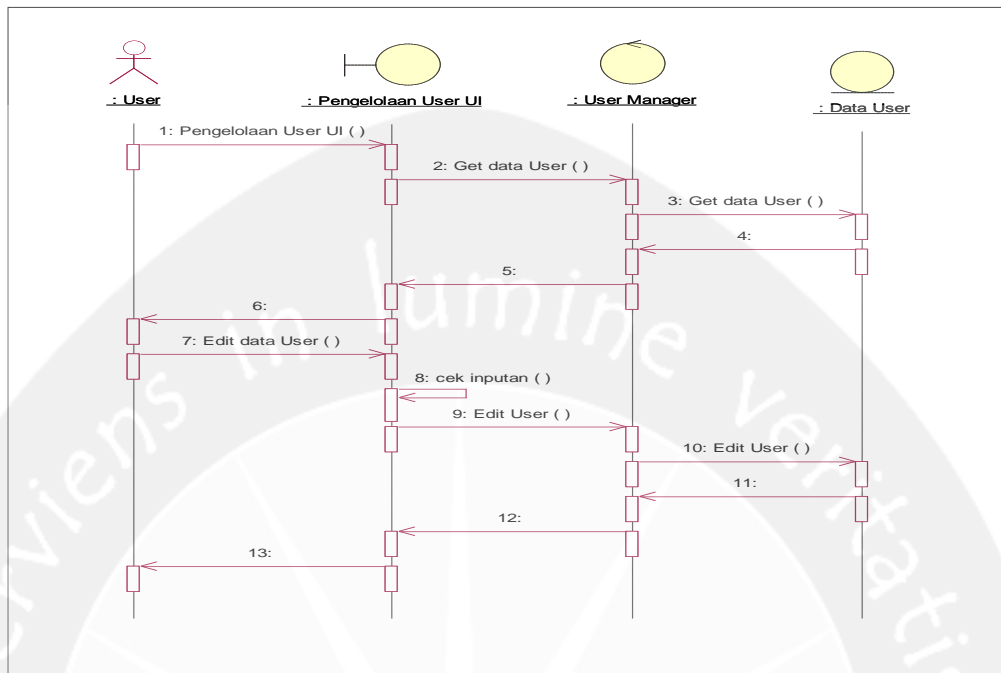
2.2.1.2 Pengelolaan User

2.2.1.2.1 Tambah User



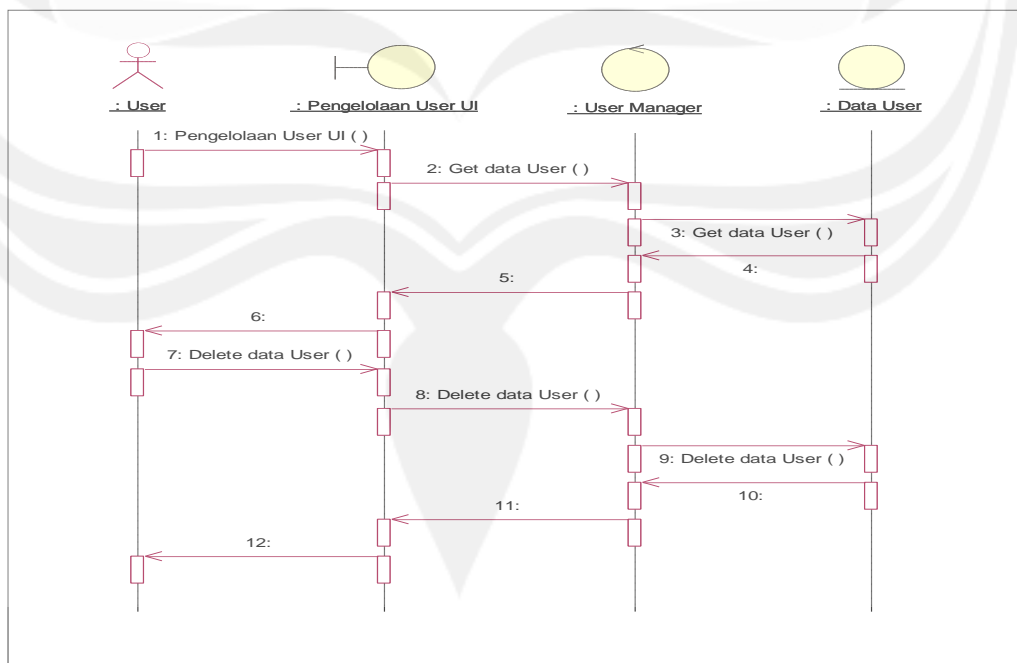
Gambar 2.3 Sequence Diagram : Pengelolaan User – Tambah User

2.2.1.2.2 Edit User



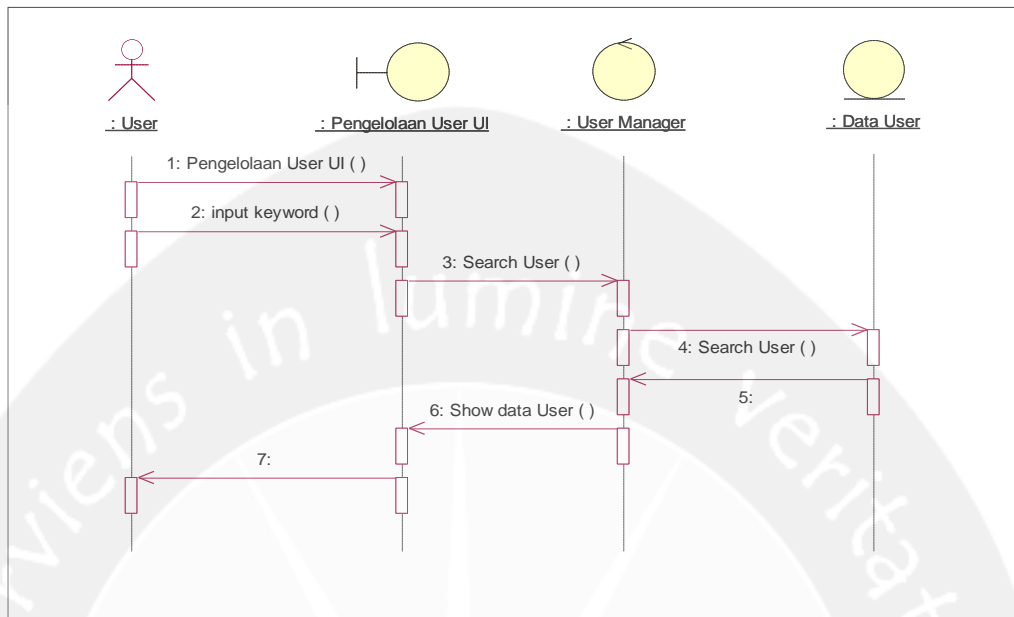
Gambar 2.4 Sequence Diagram : Pengelolaan User – Edit User

2.2.1.2.3 Hapus User



Gambar 2.5 Sequence Diagram : Pengelolaan User – Hapus User

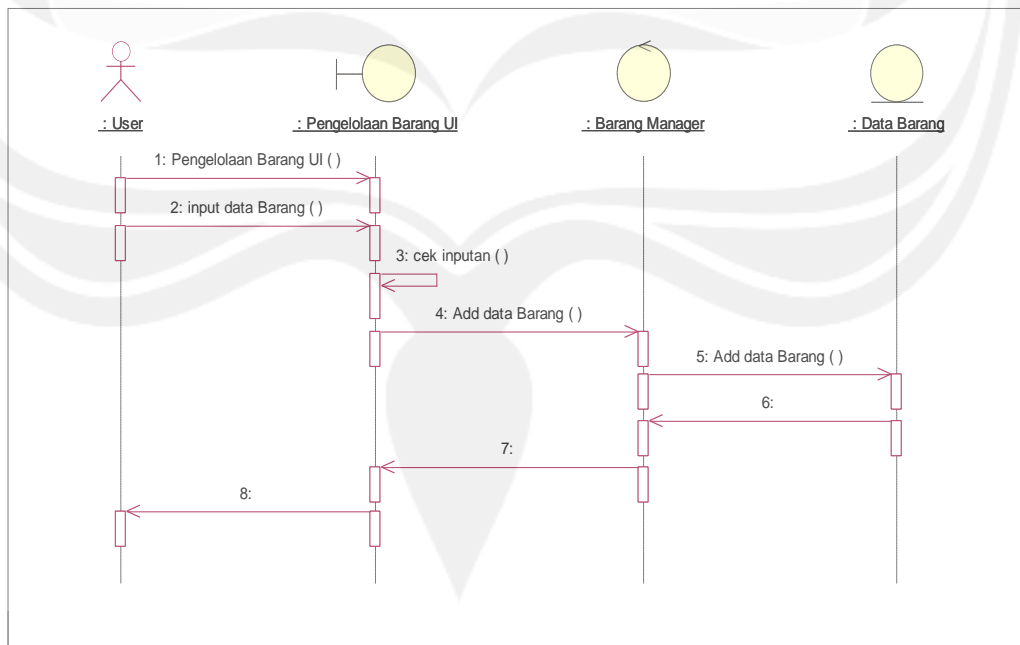
2.2.1.2.4 Cari dan Tampil User



Gambar 2.6 Sequence Diagram : Pengelolaan User – Cari dan Tampil User

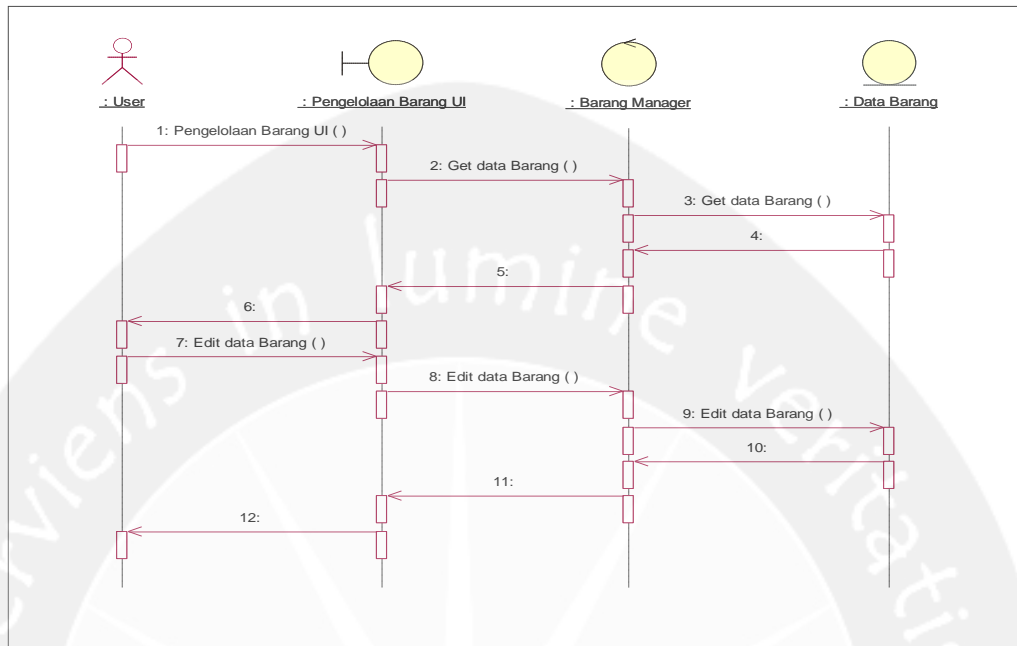
2.2.1.3 Pengelolaan Barang

2.2.1.3.1 Tambah Barang



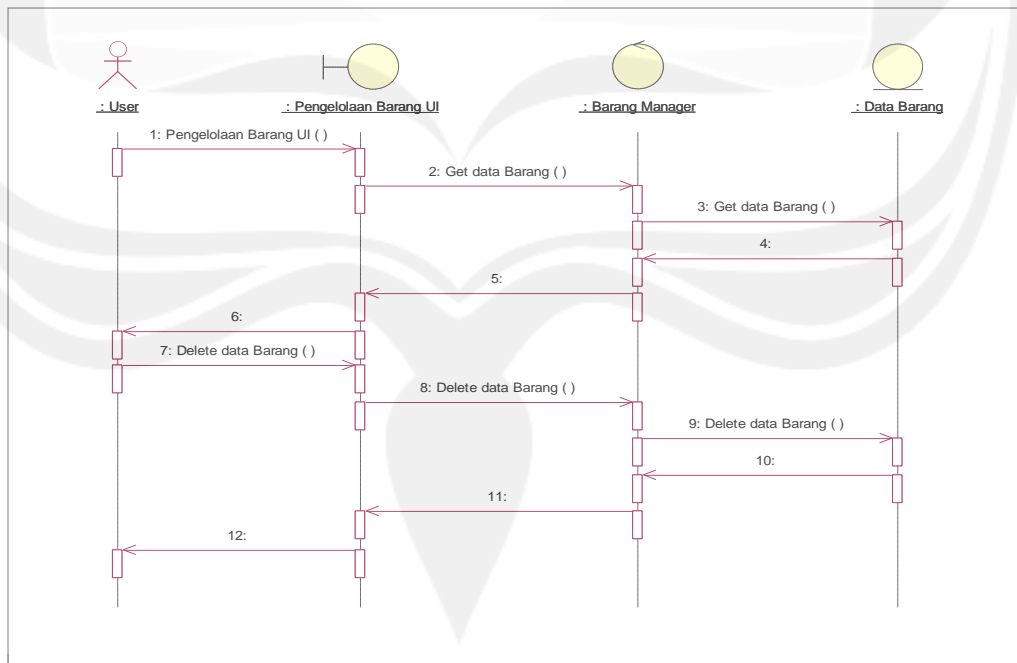
Gambar 2.7 Sequence Diagram : Pengelolaan Barang – Tambah Barang

2.2.1.3.2 Edit Barang



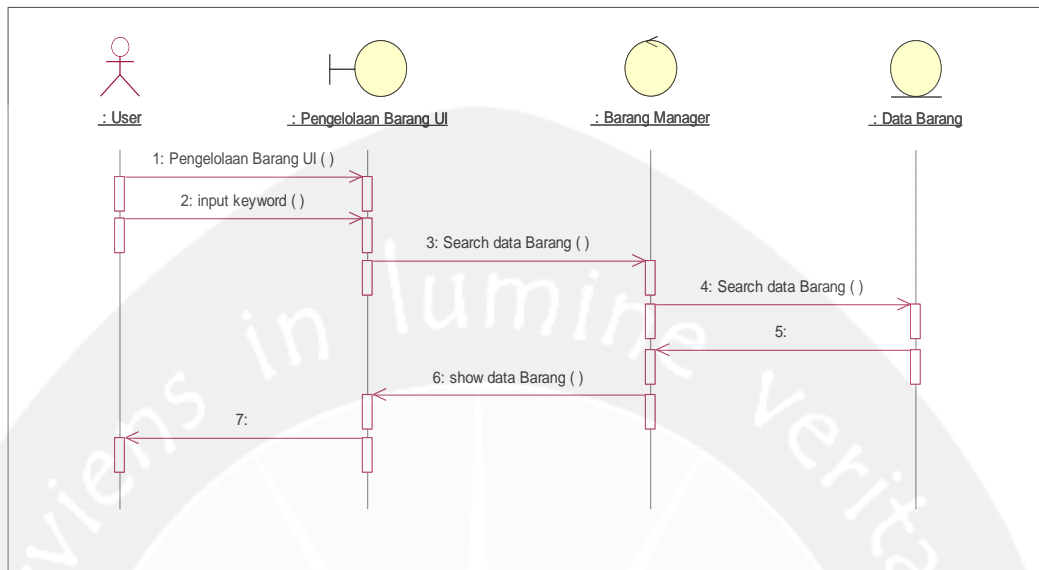
Gambar 2.8 Sequence Diagram : Pengelolaan Barang - Edit Barang

2.2.1.3.3 Hapus Barang



Gambar 2.9 Sequence Diagram : Pengelolaan Barang - Hapus Barang

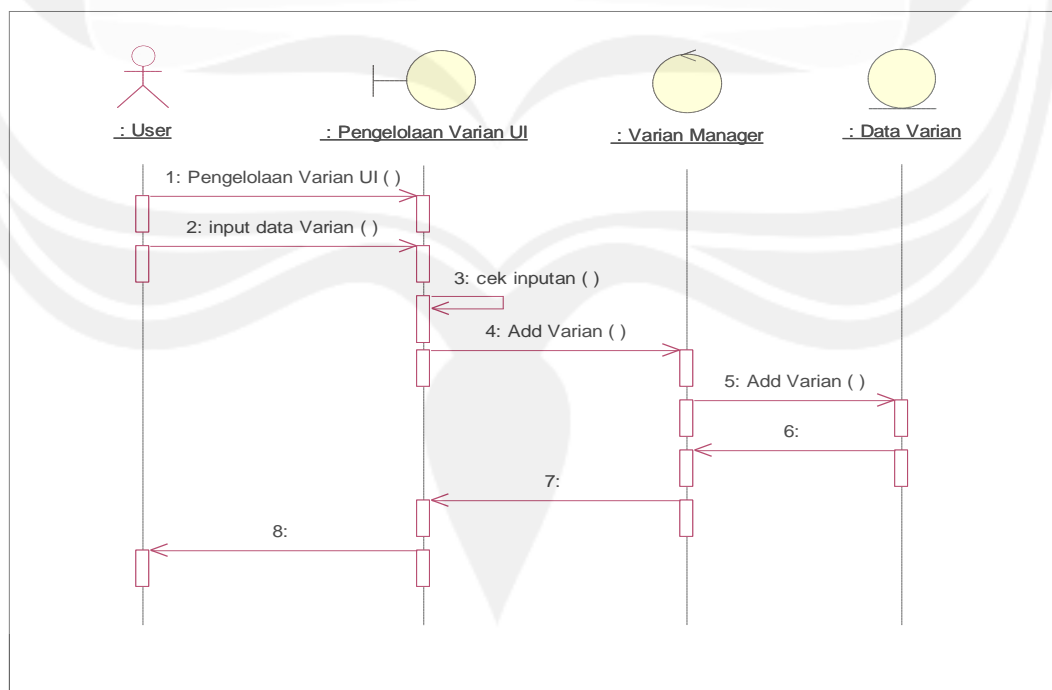
2.2.1.3.4 Cari dan Tampil Barang



Gambar 2.10 Sequence Diagram : Pengelolaan Barang – Cari dan Tampil Barang

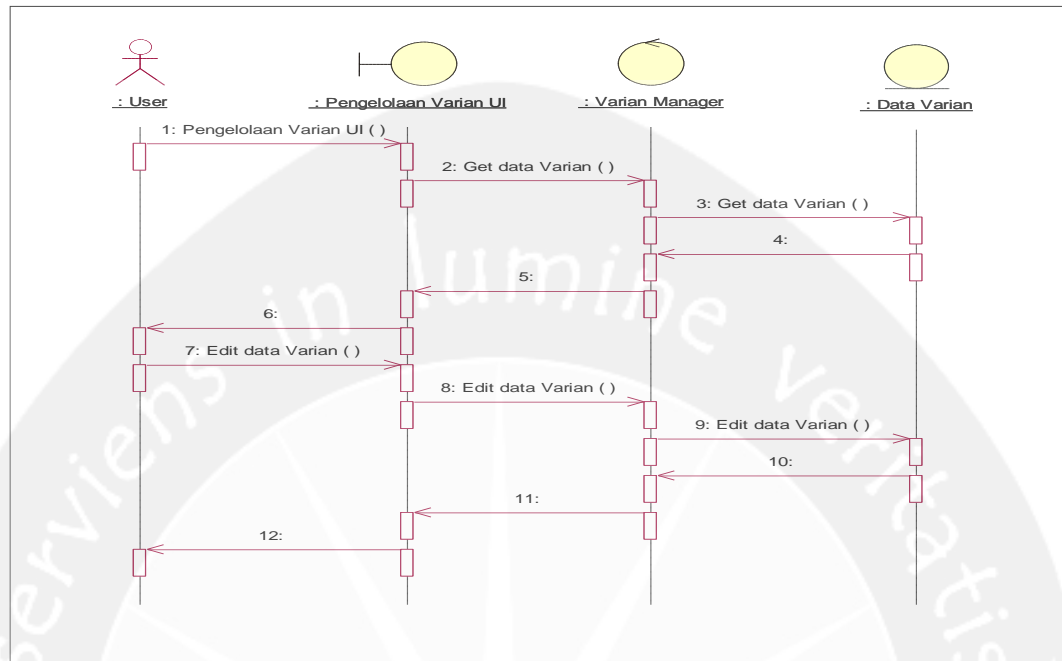
2.2.1.4 Pengelolaan Varian

2.2.1.4.1 Tambah Varian



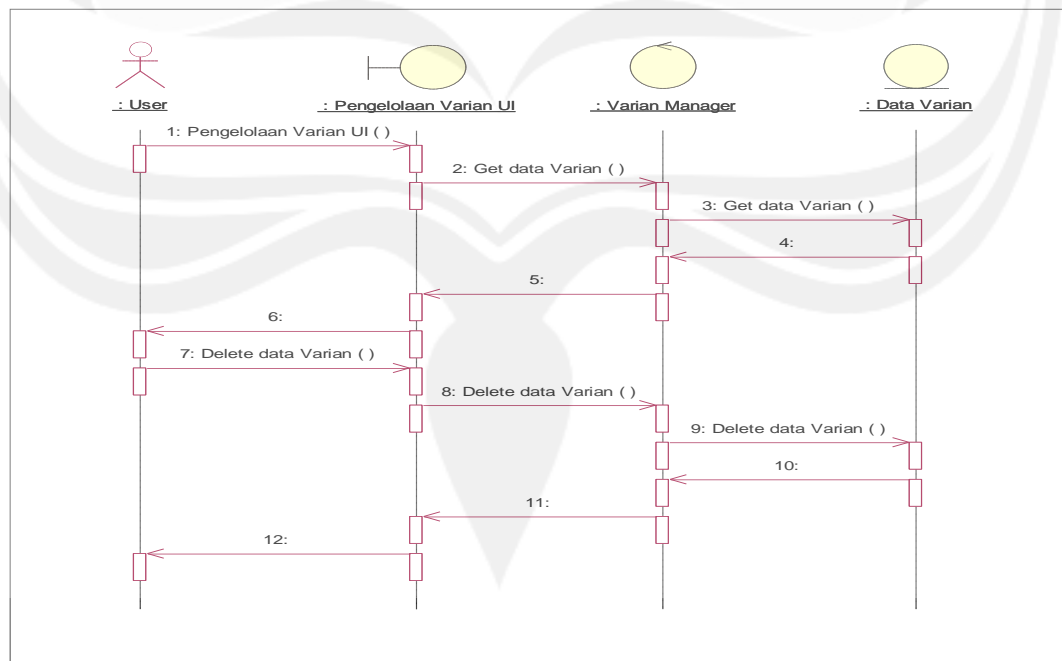
Gambar 2.11 Sequence Diagram : Pengelolaan Varian – Tambah Varian

2.2.1.4.2 Edit Varian



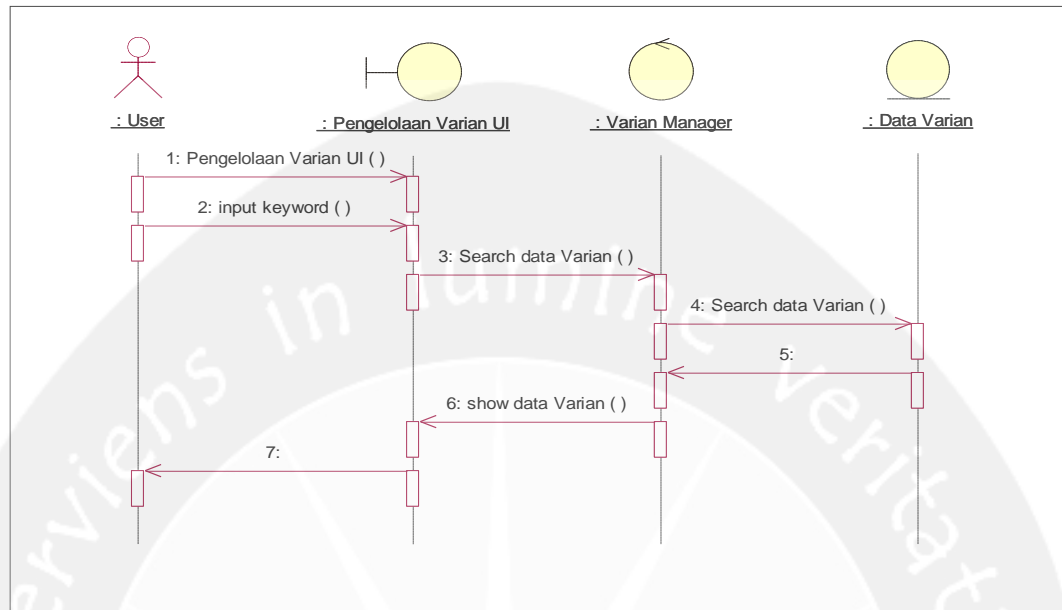
Gambar 2.12 Sequence Diagram : Pengelolaan Varian - Edit Varian

2.2.1.4.3 Hapus Varian



Gambar 2.13 Sequence Diagram : Pengelolaan Varian - Hapus varian

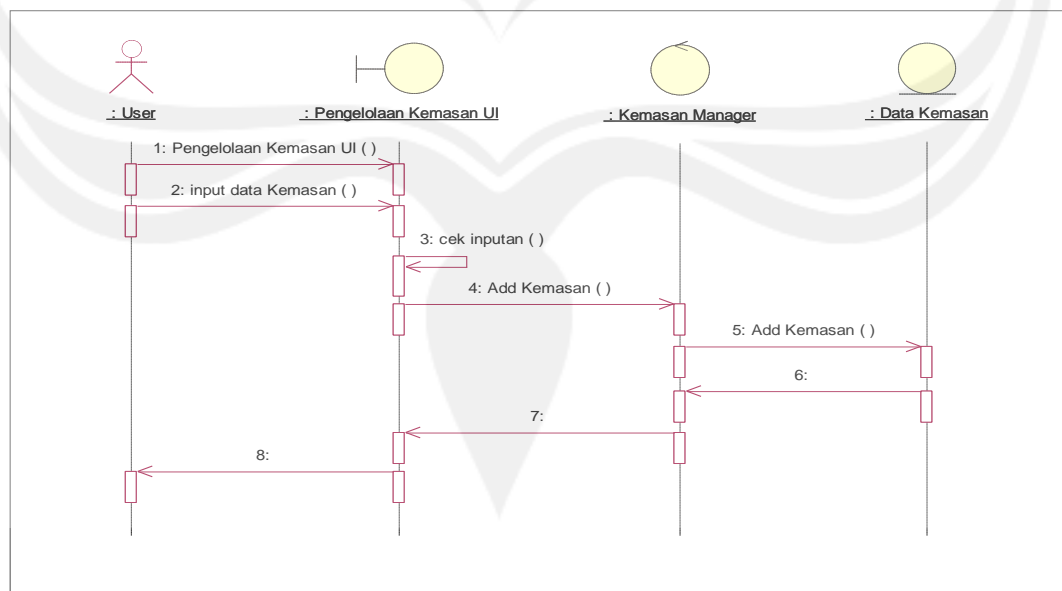
2.2.1.4.4 Cari dan Tampil Varian



Gambar 2.14 Sequence Diagram : Pengelolaan Varian - Cari dan Tampil Varian

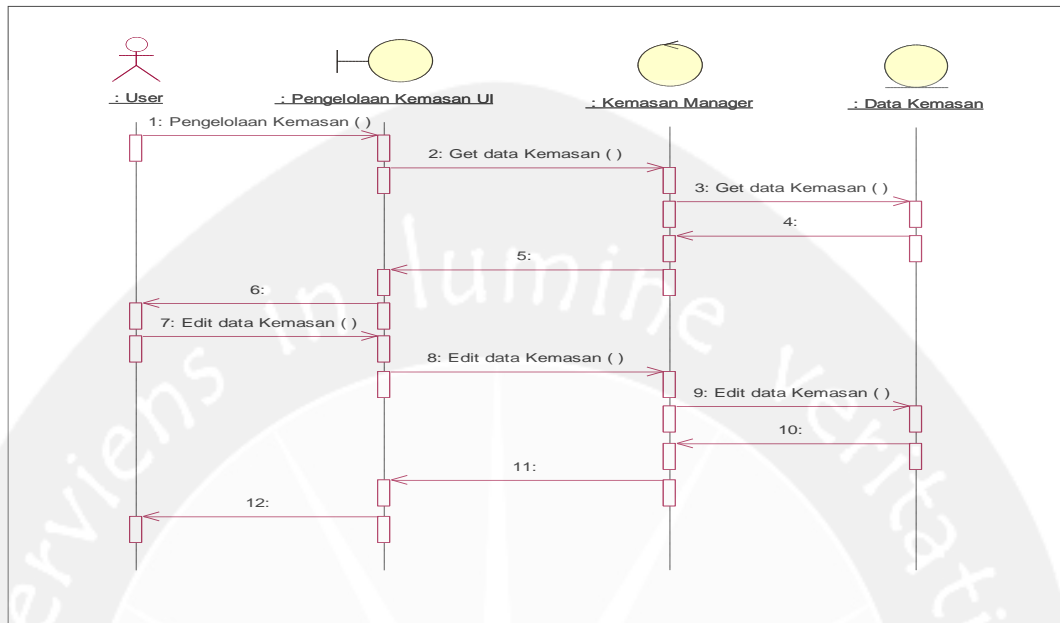
2.2.1.5 Pengelolaan Kemasan

2.2.1.5.1 Tambah Kemasan



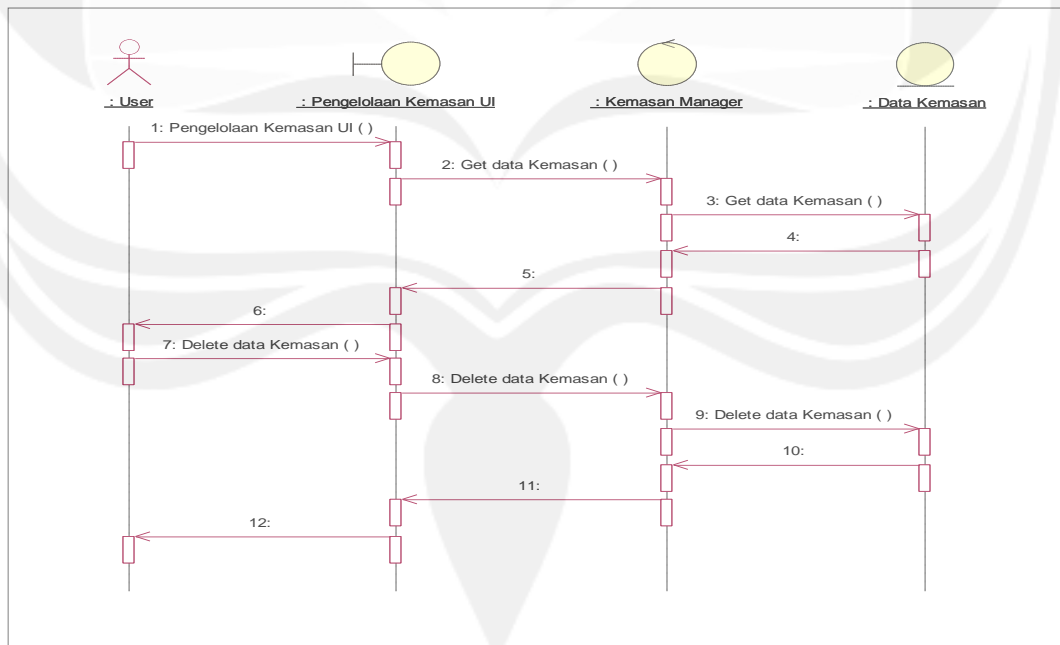
Gambar 2.15 Sequence Diagram : Pengelolaan Kemasan - Tambah Kemasan

2.2.1.5.2 Edit Kemasan



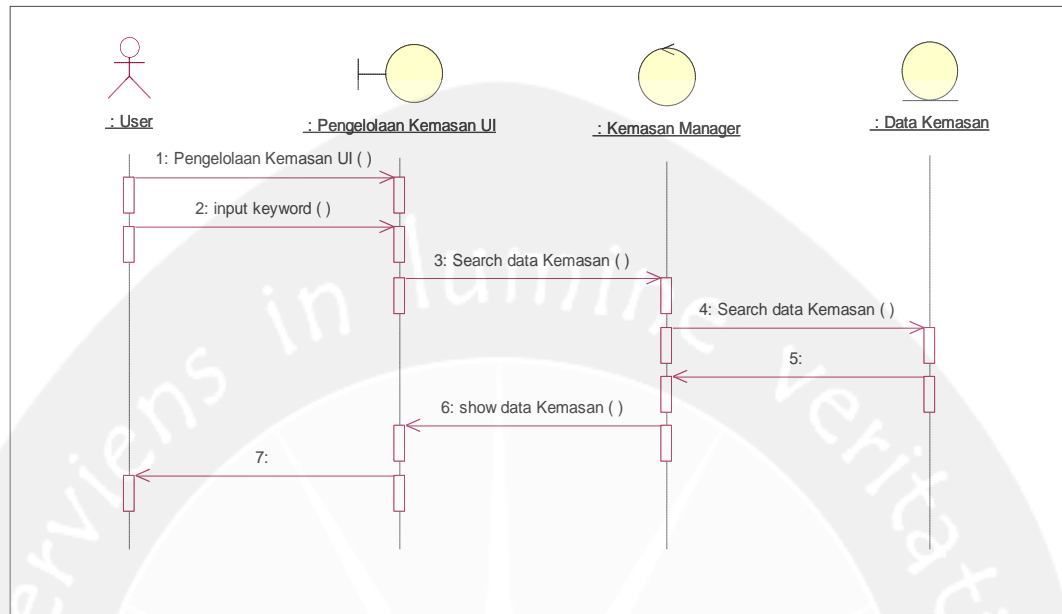
Gambar 2.16 Sequence Diagram : Pengelolaan Kemasan – Edit Kemasan

2.2.1.5.3 Hapus Kemasan



Gambar 2.17 Sequence Diagram : Pengelolaan Kemasan – Hapus kemasan

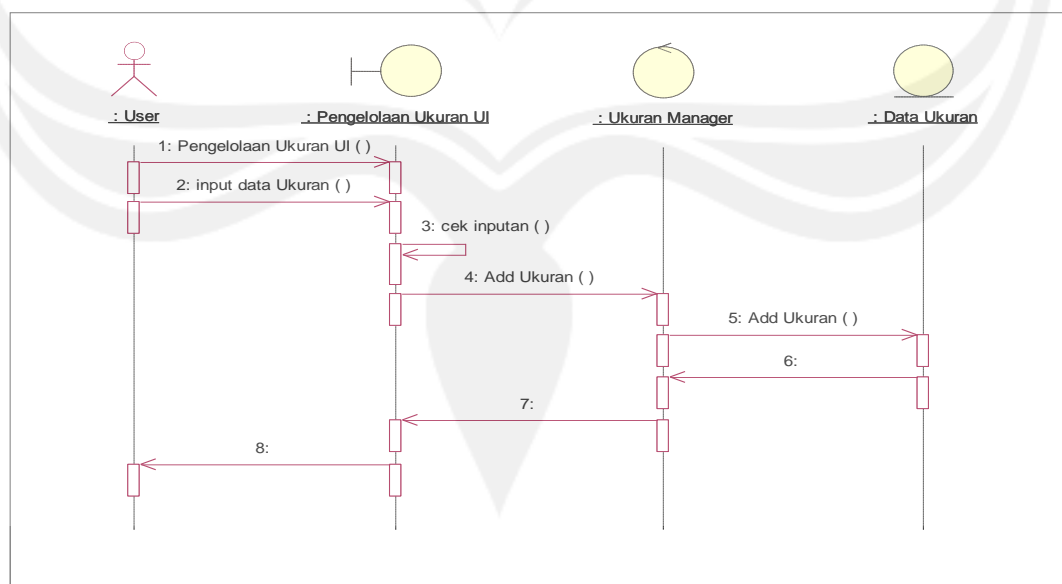
2.2.1.5.4 Cari dan Tampil Kemasan



Gambar 2.18 Sequence Diagram : Pengelolaan Kemasan – Cari dan Tampil Kemasan

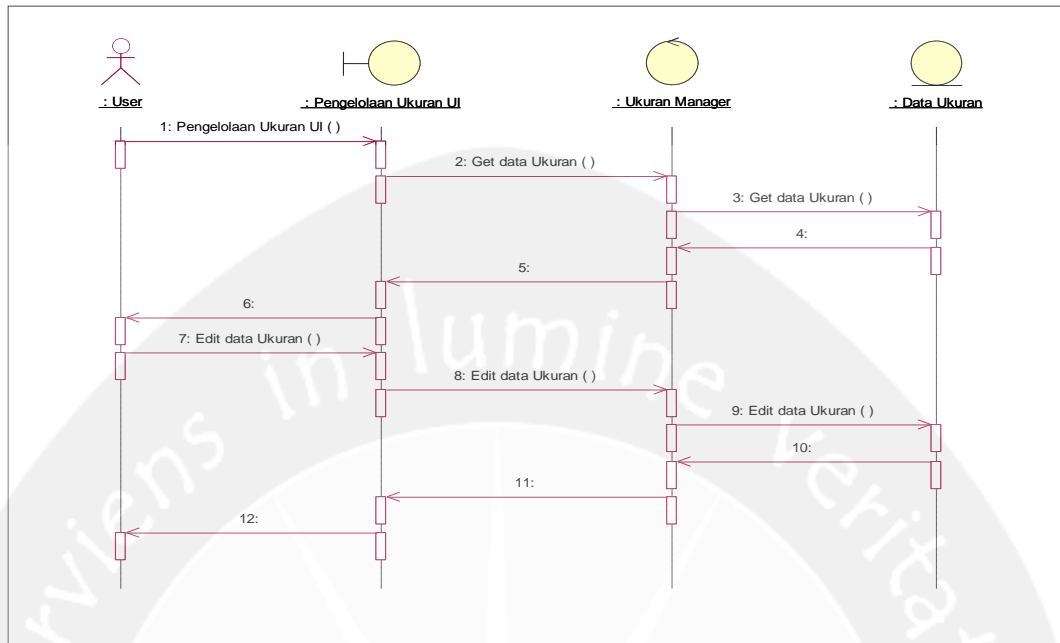
2.2.1.6 Pengelolaan Ukuran

2.2.1.6.1 Tambah Ukuran



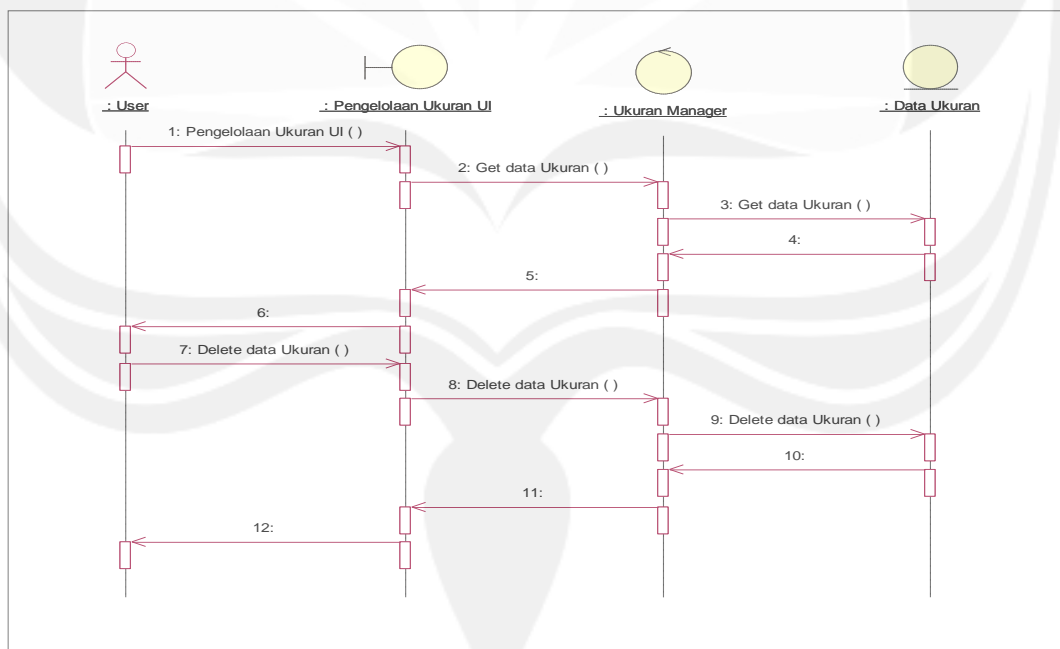
Gambar 2.19 Sequence Diagram : Pengelolaan Ukuran – Tambah Ukuran

2.2.1.6.2 Edit Ukuran



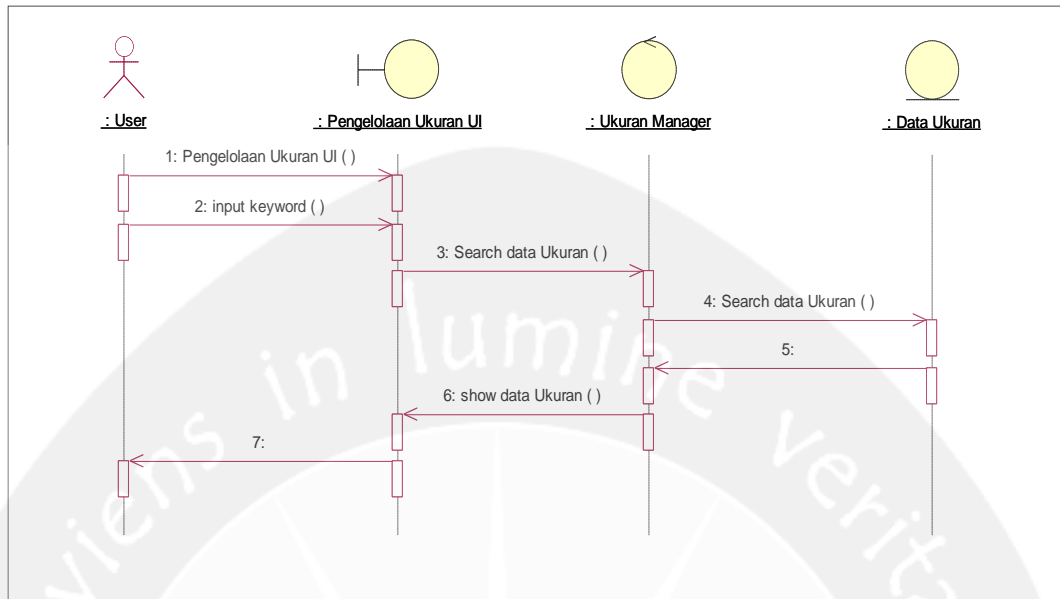
Gambar 2.20 Sequence Diagram : Pengelolaan Ukuran – Edit Ukuran

2.2.1.6.3 Hapus Ukuran



Gambar 2.21 Sequence Diagram : Pengelolaan Ukuran – Hapus ukuran

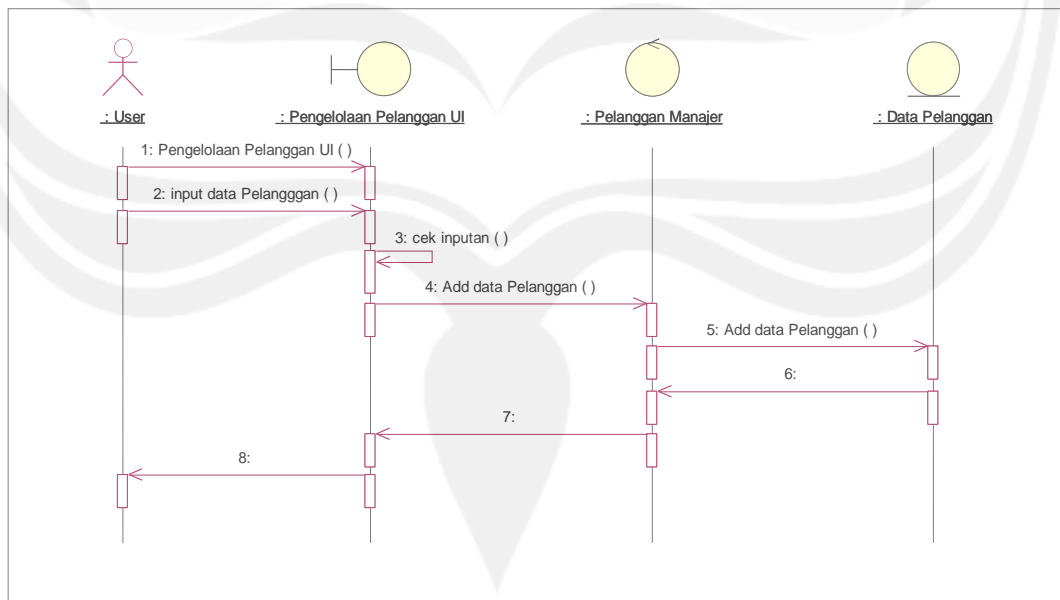
2.2.1.6.4 Cari dan Tampil Ukuran



Gambar 2.22 Sequence Diagram : Pengelolaan Ukuran – Cari dan Tampil Ukuran

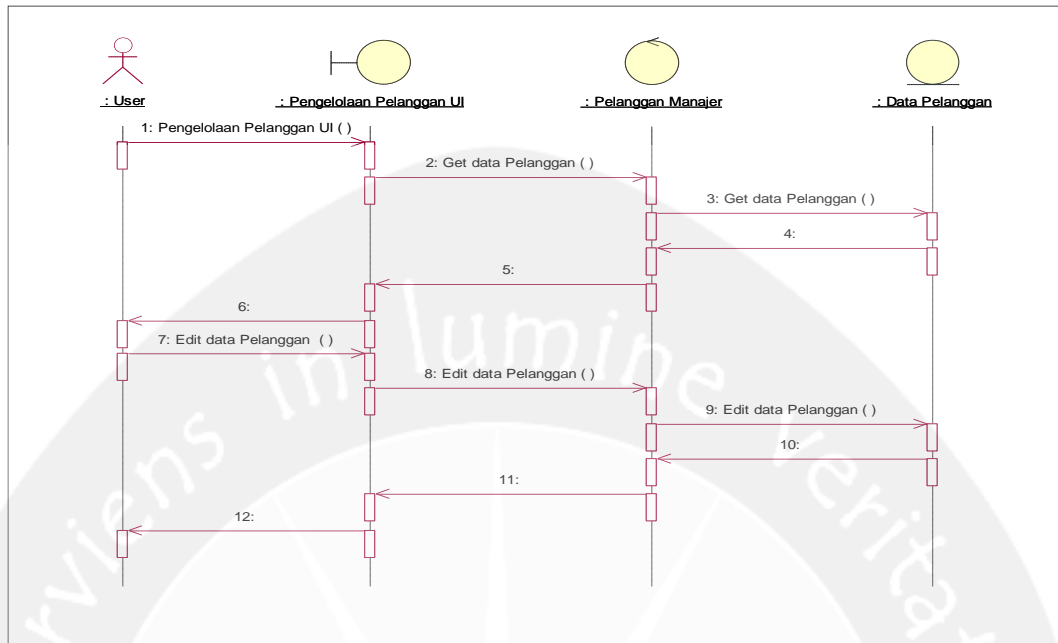
2.2.1.7 Pengelolaan Pelanggan

2.2.1.7.1 Tambah Pelanggan



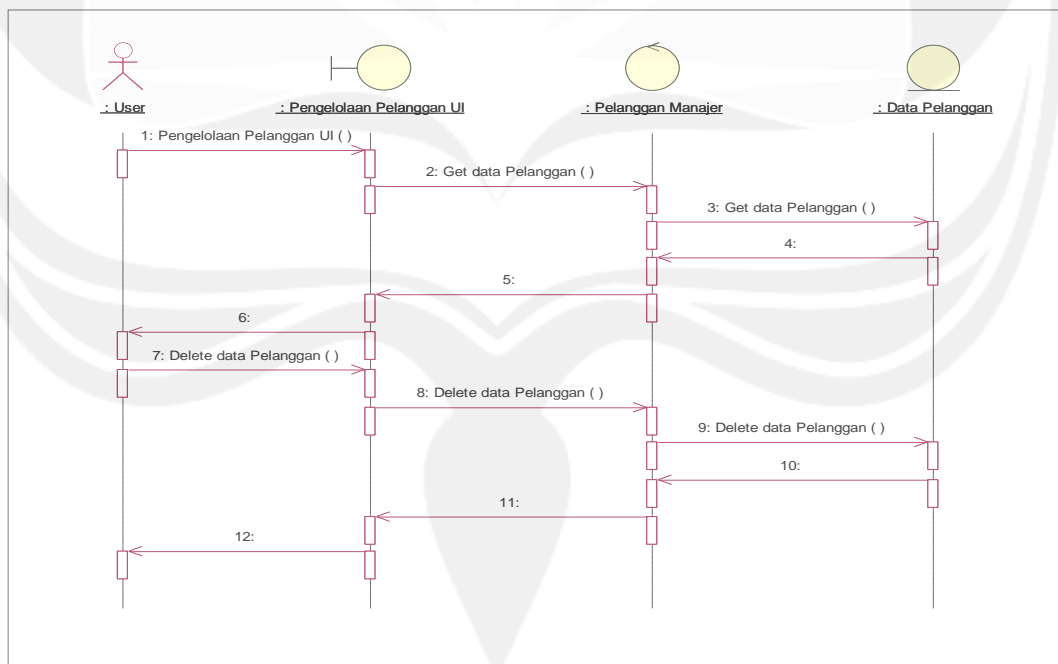
Gambar 2.23 Sequence Diagram : Pengelolaan Pelanggan – Tambah Pelanggan

2.2.1.7.2 Edit Pelanggan



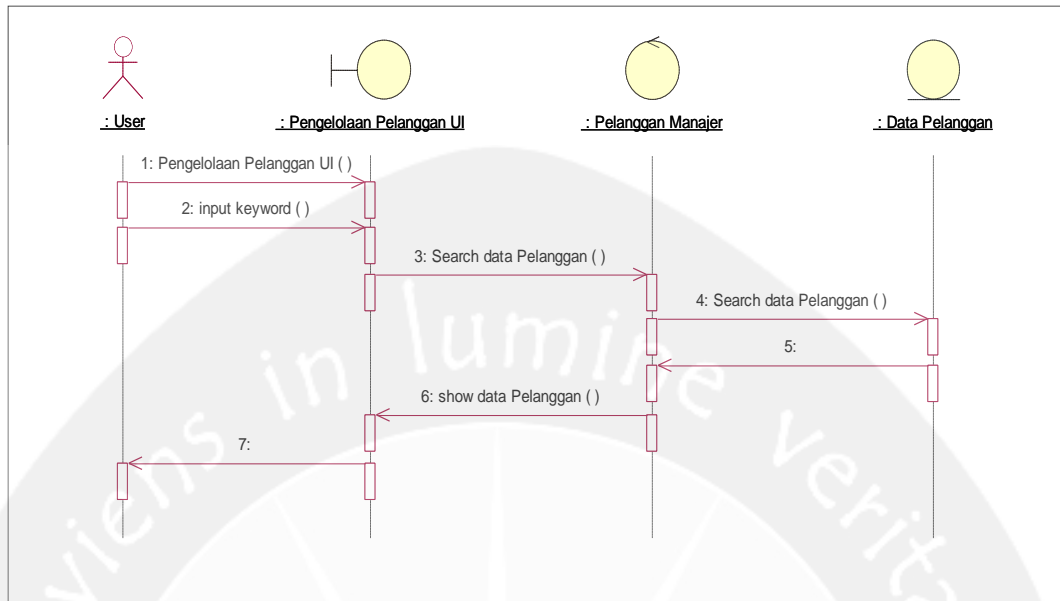
Gambar 2.24 Sequence Diagram : Pengelolaan Pelanggan – Edit Pelanggan

2.2.1.7.3 Hapus Pelanggan



Gambar 2.25 Sequence Diagram : Pengelolaan Pelanggan – Hapus pelanggan

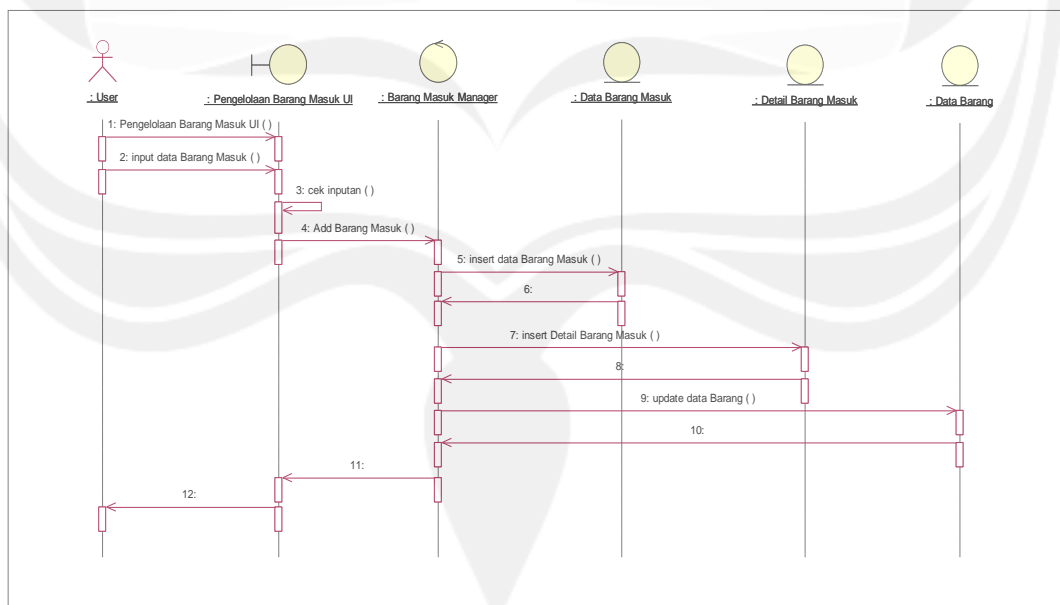
2.2.1.7.4 Cari dan Tampil Pelanggan



Gambar 2.26 Sequence Diagram : Pengelolaan Pelanggan – Cari dan Tampil Pelanggan

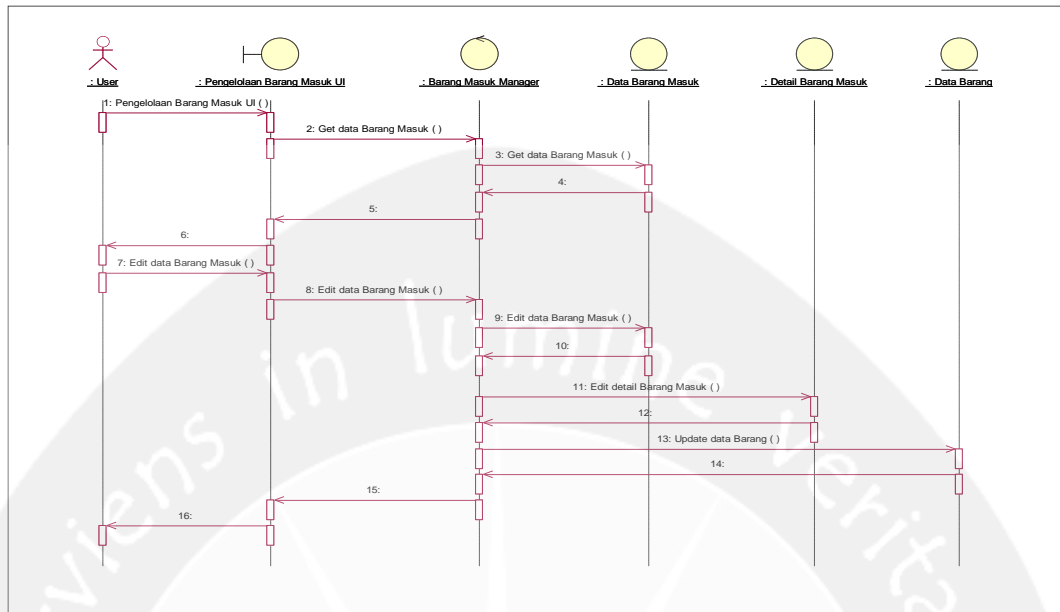
2.2.1.8 Pengelolaan Barang masuk

2.2.1.8.1 Tambah Barang masuk



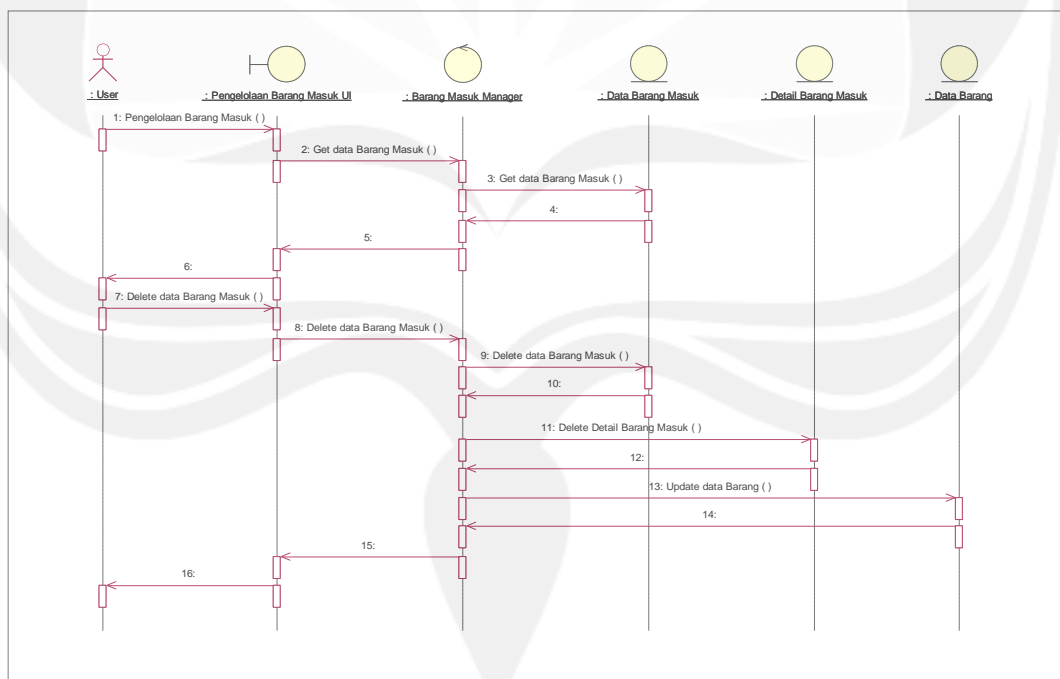
Gambar 2.27 Sequence Diagram : Pengelolaan Barang masuk – Tambah Barang masuk

2.2.1.8.2 Edit Barang masuk



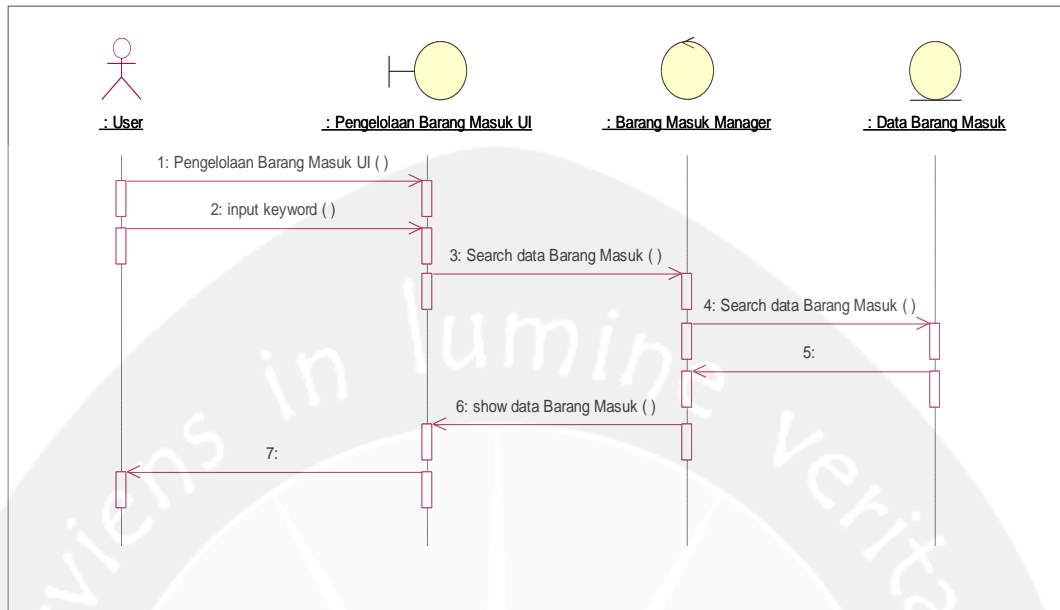
Gambar 2.28 Sequence Diagram : Pengelolaan Barang masuk – Edit Barang masuk

2.2.1.8.3 Hapus Barang masuk



Gambar 2.29 Sequence Diagram : Pengelolaan Barang masuk – Hapus barang masuk

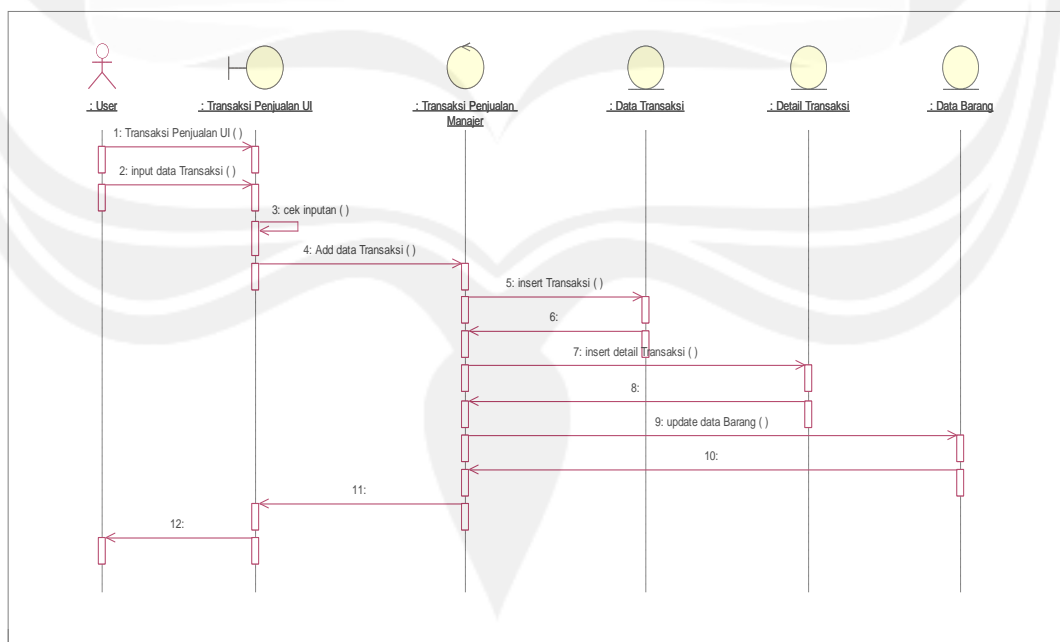
2.2.1.8.4 Cari dan Tampil Barang masuk



Gambar 2.30 Sequence Diagram : Pengelolaan Barang masuk – Cari dan Tampil Barang masuk

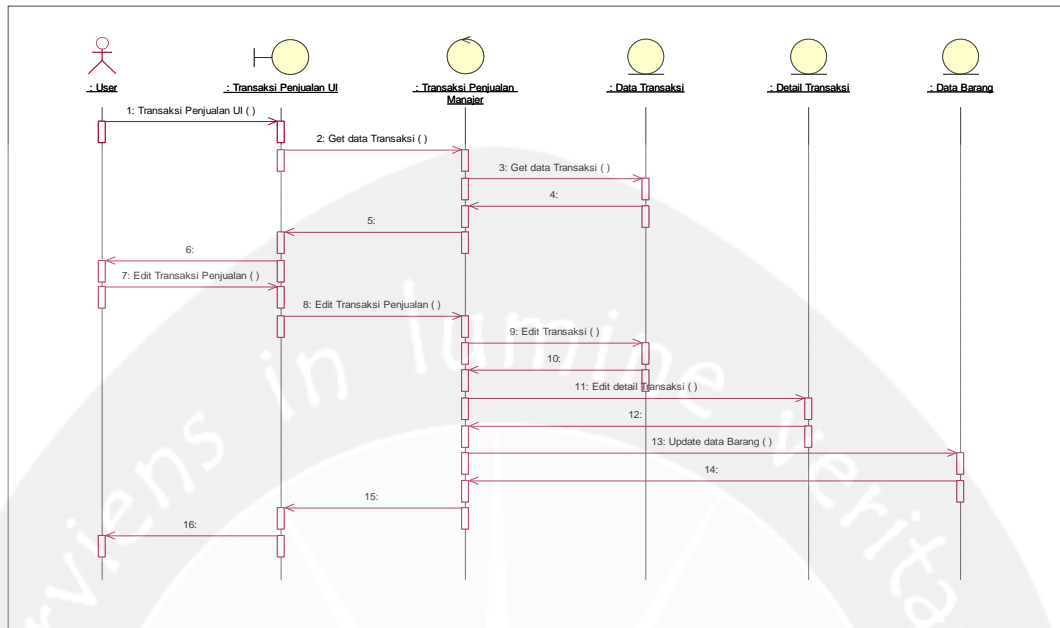
2.2.1.9 Pengelolaan Transaksi Penjualan

2.2.1.9.1 Tambah Transaksi Penjualan



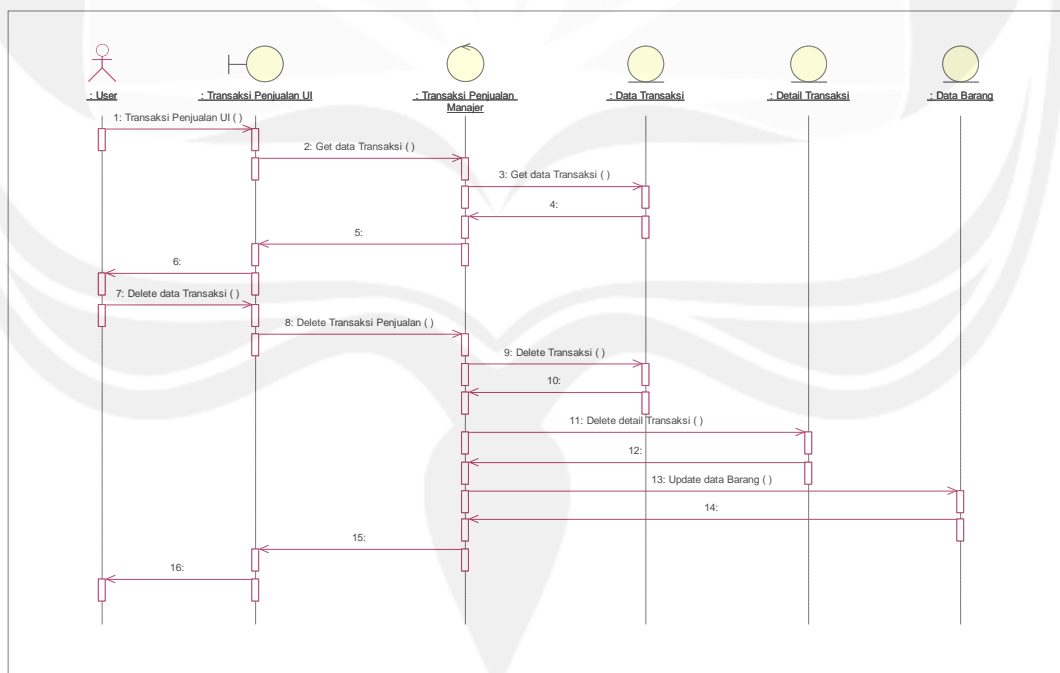
Gambar 2.31 Sequence Diagram : Pengelolaan Transaksi Penjualan – Tambah Transaksi Penjualan

2.2.1.9.2 Edit Transaksi Penjualan



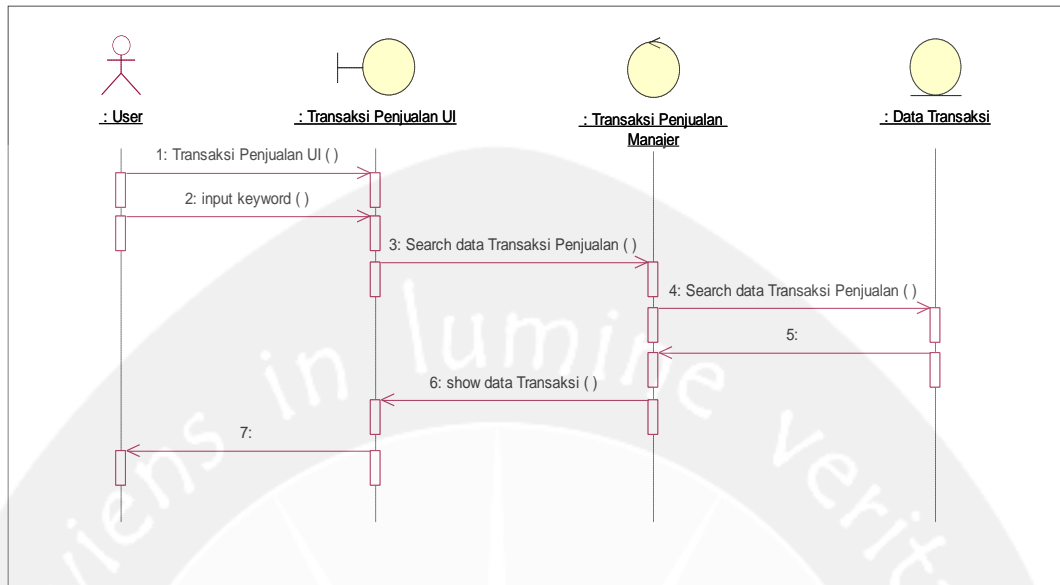
Gambar 2.32 Sequence Diagram : Pengelolaan Transaksi Penjualan - Edit Transaksi Penjualan

2.2.1.9.3 Hapus Transaksi Penjualan



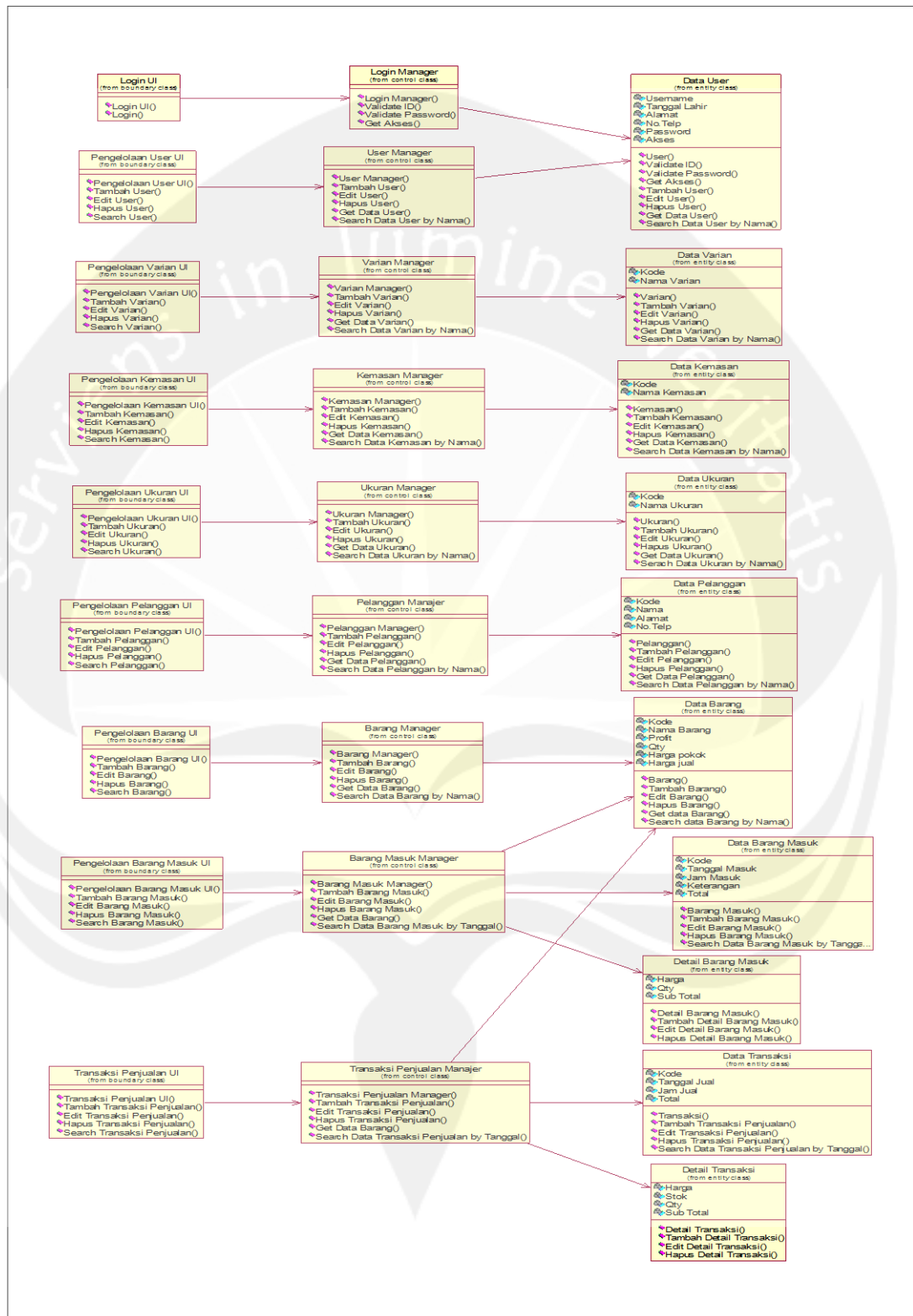
Gambar 2.33 Sequence Diagram : Pengelolaan Transaksi Penjualan - Hapus Transaksi Penjualan

2.2.1.9.4 Cari dan Tampil Transaksi Penjualan



Gambar 2.34 Sequence Diagram : Pengelolaan Transaksi Penjualan – Cari dan Tampil Transaksi Penjualan

2.2.2 Class Diagram



Gambar 2.35 Class Diagram

2.3 Class Diagram Specific Descriptions

2.3.1 Specific Design Class Login

Login	<<boundary>>
<pre>+Login UI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +Login() : String Operasi ini digunakan untuk mengambil data login yang diinputkan oleh user, yaitu username dan password.</pre>	

2.3.2 Specific Design Class Pengelolaan User

Pengelolaan User	<<boundary>>
<pre>+PengelolaanUserUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +AddUser() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data user. +EditUser() Operasi ini digunakan untuk mengedit data user. +DeleteUser() Operasi ini digunakan untuk menghapus data user. +SearchUser() Operasi ini digunakan untuk mencari data user.</pre>	

2.3.3 Specific Design Class Pengelolaan Barang

Pengelolaan Barang	<<boundary>>
<pre>+PengelolaanBarangUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +AddBarang()</pre>	

Operasi ini digunakan untuk memasukkan data Barang.

+EditBarang()

Operasi ini digunakan untuk mengedit data Barang.

+DeleteBarang()

Operasi ini digunakan untuk menghapus data Barang.

+SearchBarang()

Operasi ini digunakan untuk mencari data Barang.

2.3.4 Specific Design Class Pengelolaan Varian

Pengelolaan Varian	<<boundary>>
<pre>+PengelolaanVarianUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +AddVarian() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data Varian. +EditVarian() Operasi ini digunakan untuk mengedit data Varian. +DeleteVarian() Operasi ini digunakan untuk menghapus data Varian. +SearchVarian() Operasi ini digunakan untuk mencari data Varian.</pre>	

2.3.5 Specific Design Class Pengelolaan Kemasan

Pengelolaan Kemasan	<<boundary>>
<pre>+PengelolaanKemasanUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +AddKemasan() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data Kemasan. +EditKemasan() Operasi ini digunakan untuk mengedit data Kemasan. +DeleteKemasan()</pre>	

Operasi ini digunakan untuk menghapus data Kemasan.

+SearchKemasan()

Operasi ini digunakan untuk mencari data Kemasan.

2.3.6 Specific Design Class Pengelolaan Ukuran

Pengelolaan Ukuran	<<boundary>>
<pre>+PengelolaanUkuranUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +AddUkuran() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data Ukuran. +EditUkuran() Operasi ini digunakan untuk mengedit data Ukuran. +DeleteUkuran() Operasi ini digunakan untuk menghapus data Ukuran. +SearchUkuran() Operasi ini digunakan untuk mencari data Ukuran.</pre>	

2.3.7 Specific Design Class Pengelolaan Pelanggan

Pengelolaan Pelanggan	<<boundary>>
<pre>+PengelolaanPelangganUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +AddPelanggan() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data Pelanggan. +EditPelanggan() Operasi ini digunakan untuk mengedit data Pelanggan. +DeletePelanggan() Operasi ini digunakan untuk menghapus data Pelanggan. +SearchPelanggan() Operasi ini digunakan untuk mencari data Pelanggan.</pre>	

2.3.8 Specific Design Class Pengelolaan Barang Masuk

Pengelolaan Barang masuk	<<boundary>>
<pre> +PengelolaanBarang MasukUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +AddBarang Masuk() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data Barang Masuk. +EditBarang Masuk() Operasi ini digunakan untuk mengedit data Barang Masuk. +DeleteBarang Masuk() Operasi ini digunakan untuk menghapus data Barang Masuk. +SearchBarang Masuk() Operasi ini digunakan untuk mencari data Barang Masuk. </pre>	

2.3.9 Specific Design Class Pengelolaan Transaksi Penjualan

Pengelolaan Transaksi Penjualan	<<boundary>>
<pre> +PengelolaanTransaksi PenjualanUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +AddTransaksi Penjualan() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data Transaksi Penjualan. +EditTransaksi Penjualan() Operasi ini digunakan untuk mengedit data Transaksi Penjualan. +DeleteTransaksi Penjualan() Operasi ini digunakan untuk menghapus data Transaksi Penjualan. +SearchTransaksi Penjualan() Operasi ini digunakan untuk mencari data Transaksi Penjualan. </pre>	

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – SIP	30/ 61
----------------------------------	------------	--------

2.3.10 Specific Design Class Login

Login	<<Control>>
<pre>+LoginManager() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +validateID() Operasi ini digunakan untuk mengecek inputan Login yaitu username. +validatePassword() Operasi ini digunakan untuk mengecek inputan Login yaitu password. +getAkses() Operasi ini digunakan untuk mengambil Akses dari User.</pre>	

2.3.11 Specific Design Class Pengelolaan User

Pengelolaan User	<<control>>
<pre>+UserManager() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +AddUser() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data user. +EditUser() Operasi ini digunakan untuk mengubah data user. +DeleteUser() Operasi ini digunakan untuk menghapus data user. +GetDataUser() Operasi ini digunakan untuk mengambil isi data user. +SearchDataUserbyNama() Operasi ini digunakan untuk mencari data user berdasarkan Nama user.</pre>	

2.3.12 Specific Design Class Pengelolaan Barang

Pengelolaan Barang	<<control>>
<pre> +BarangManager() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +AddBarang() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data Barang. +EditBarang() Operasi ini digunakan untuk mengubah data Barang. +DeleteBarang() Operasi ini digunakan untuk menghapus data Barang. +GetDataBarang() Operasi ini digunakan untuk mengambil isi data Barang. +SearchDataBarangbyNama() Operasi ini digunakan untuk mencari data Barang berdasarkan Nama Barang. </pre>	

2.3.13 Specific Design Class Pengelolaan Varian

Pengelolaan Varian	<<control>>
<pre> +VarianManager() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +AddVarian() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data Varian. +EditVarian() Operasi ini digunakan untuk mengubah data Varian. +DeleteVarian() Operasi ini digunakan untuk menghapus data Varian. +GetDataVarian() Operasi ini digunakan untuk mengambil isi data Varian. +SearchDataVarianbyNama() Operasi ini digunakan untuk mencari data Varian berdasarkan </pre>	

Nama Varian.

2.3.14 Specific Design Class Pengelolaan Kemasan

Pengelolaan Kemasan	<<control>>
<pre>+KemasanManager() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +AddKemasan() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data Kemasan. +EditKemasan() Operasi ini digunakan untuk mengubah data Kemasan. +DeleteKemasan() Operasi ini digunakan untuk menghapus data Kemasan. +GetDataKemasan() Operasi ini digunakan untuk mengambil isi data Kemasan. +SearchDataKemasanbyNama() Operasi ini digunakan untuk mencari data Kemasan berdasarkan Nama Kemasan.</pre>	

2.3.15 Specific Design Class Pengelolaan Ukuran

Pengelolaan Ukuran	<<control>>
<pre>+UkuranManager() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +AddUkuran() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data Ukuran. +EditUkuran() Operasi ini digunakan untuk mengubah data Ukuran. +DeleteUkuran() Operasi ini digunakan untuk menghapus data Ukuran. +GetDataUkuran() Operasi ini digunakan untuk mengambil isi data Ukuran.</pre>	

+SearchDataUkuranbyNama()

Operasi ini digunakan untuk mencari data Ukuran berdasarkan Nama Ukuran.

2.3.16 Specific Design Class Pengelolaan Pelanggan

Pengelolaan Pelanggan	<<control>>
<pre>+PelangganManager() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +AddPelanggan() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data Pelanggan. +EditPelanggan() Operasi ini digunakan untuk mengubah data Pelanggan. +DeletePelanggan() Operasi ini digunakan untuk menghapus data Pelanggan. +GetDataPelanggan() Operasi ini digunakan untuk mengambil isi data Pelanggan. +SearchDataPelangganbyNama() Operasi ini digunakan untuk mencari data Pelanggan berdasarkan Nama Pelanggan.</pre>	

2.3.17 Specific Design Class Pengelolaan Barang masuk

Pengelolaan Barang masuk	<<control>>
<pre>+Barang MasukManager() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +AddBarang Masuk() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data Barang Masuk. +EditBarang Masuk() Operasi ini digunakan untuk mengubah data Barang Masuk. +DeleteBarang Masuk() Operasi ini digunakan untuk menghapus data Barang Masuk.</pre>	

+GetDataBarang Masuk()

Operasi ini digunakan untuk mengambil isi data Barang Masuk.

+SearchDataBarang MasukbyTanggal()

Operasi ini digunakan untuk mencari data Barang Masuk berdasarkan Tanggal Barang Masuk.

2.3.18 Specific Design Class Pengelolaan Transaksi Penjualan

Pengelolaan Transaksi Penjualan	<<control>>
<p>+Transaksi PenjualanManager() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+AddTransaksi Penjualan() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data Transaksi Penjualan.</p> <p>+EditTransaksi Penjualan() Operasi ini digunakan untuk mengubah data Transaksi Penjualan.</p> <p>+DeleteTransaksi Penjualan() Operasi ini digunakan untuk menghapus data Transaksi Penjualan.</p> <p>+GetDataTransaksi Penjualan() Operasi ini digunakan untuk mengambil isi data Transaksi Penjualan.</p> <p>+SearchDataTransaksi PenjualanbyTanggal() Operasi ini digunakan untuk mencari data Transaksi Penjualan berdasarkan Tanggal Transaksi Penjualan.</p>	

2.3.19 Specific Design Class Data User

User	<<entity>>
<p>-username : string Attribute ini digunakan untuk menyimpan username dari user.</p>	

-tanggal lahir : string

Attribute ini digunakan untuk menyimpan tanggal lahir dari user.

-Alamat : string

Attribute ini digunakan untuk menyimpan alamat dari user.

-No.Telp : string

Attribute ini digunakan untuk menyimpan nomor telepon dari user.

-password : string

Attribute ini digunakan untuk menyimpan password dari user.

-akses : string

Attribute ini digunakan untuk menyimpan akses dari user.

+User()

Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.

+validateID()

Operasi ini digunakan untuk mengecek inputan Login yaitu username.

+validatePass()

Operasi ini digunakan untuk mengecek inputan Login yaitu password.

+getAkses()

Operasi ini digunakan untuk mengambil Akses dari User.

+AddUser()

Operasi ini digunakan untuk memasukkan data user.

+EditUser()

Operasi ini digunakan untuk mengubah data user.

+DeleteUser()

Operasi ini digunakan untuk menghapus data user.

+GetDataUser()

Operasi ini digunakan untuk mengambil isi data user.

+SearchDataUserbyNama()

Operasi ini digunakan untuk mencari data user berdasarkan Nama user.

2.3.20 Specific Design Class Data Barang

Barang	<<entity>>
<p>-Kode : String Atribut ini digunakan untuk menyimpan kode barang</p> <p>-Nama Barang : String Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama Barang</p> <p>-profit : Numeric Atribut ini digunakan untuk menyimpan profit Barang</p> <p>-Qty : Numeric Atribut ini digunakan untuk menyimpan kuantitas Barang</p> <p>-Harga pokok : Numeric Atribut ini digunakan untuk menyimpan harga pokok Barang</p> <p>-Harga Jual : Numeric Atribut ini digunakan untuk menyimpan harga jual Barang</p>	
<p>+Barang() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+AddBarang() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data Barang.</p> <p>+EditBarang() Operasi ini digunakan untuk mengubah data Barang.</p> <p>+DeleteBarang() Operasi ini digunakan untuk menghapus data Barang.</p> <p>+GetDataBarang() Operasi ini digunakan untuk mengambil isi data Barang.</p> <p>+SearchDataBarangbyNama() Operasi ini digunakan untuk mencari data Barang berdasarkan Nama Barang.</p>	

2.3.21 Specific Design Class Data Varian

Varian	<<entity>>
<p>-Kode : String Atribut ini digunakan untuk menyimpan Kode Varian</p> <p>-Nama Varian: String</p>	

Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama Varian
+Varian() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +AddVarian() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data Varian. +EditVarian() Operasi ini digunakan untuk mengubah data Varian. +DeleteVarian() Operasi ini digunakan untuk menghapus data Varian. +GetDataVarian() Operasi ini digunakan untuk mengambil isi data Varian. +SearchDataVarianbyNama() Operasi ini digunakan untuk mencari data Varian berdasarkan Nama Varian.

2.3.22 Specific Design Class Data Kemasan

Kemasan	<<entity>>
-Kode : String Atribut ini digunakan untuk menyimpan Kode Kemasan -Nama Kemasan: String Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama Kemasan	
+Kemasan() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +AddKemasan() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data Kemasan. +EditKemasan() Operasi ini digunakan untuk mengubah data Kemasan. +DeleteKemasan() Operasi ini digunakan untuk menghapus data Kemasan. +GetDataKemasan() Operasi ini digunakan untuk mengambil isi data Kemasan. +SearchDataKemasanbyNama()	

Operasi ini digunakan untuk mencari data Kemasan berdasarkan Nama Kemasan.

2.3.23 Specific Design Class Data Ukuran

Ukuran	<<entity>>
-Kode : String Atribut ini digunakan untuk menyimpan Kode Ukuran -Nama Ukuran: String Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama Ukuran	
+Ukuran() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +AddUkuran() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data Ukuran. +EditUkuran() Operasi ini digunakan untuk mengubah data Ukuran. +DeleteUkuran() Operasi ini digunakan untuk menghapus data Ukuran. +GetDataUkuran() Operasi ini digunakan untuk mengambil isi data Ukuran. +SearchDataUkuranbyNama() Operasi ini digunakan untuk mencari data Ukuran berdasarkan Nama Ukuran.	

2.3.24 Specific Design Class Data Pelanggan

Pelanggan	<<entity>>
-Kode : String Atribut ini digunakan untuk menyimpan kode Pelanggan -nama Pelanggan : String Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama Pelanggan -alamat : String Atribut ini digunakan untuk menyimpan alamat Pelanggan -no telp : String Atribut ini digunakan untuk menyimpan nomor telepon	

Pelanggan
<p>+Pelanggan() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+AddPelanggan() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data Pelanggan.</p> <p>+EditPelanggan() Operasi ini digunakan untuk mengubah data Pelanggan.</p> <p>+DeletePelanggan() Operasi ini digunakan untuk menghapus data Pelanggan.</p> <p>+GetDataPelanggan() Operasi ini digunakan untuk mengambil isi data Pelanggan.</p> <p>+SearchDataPelangganbyNama() Operasi ini digunakan untuk mencari data Pelanggan berdasarkan Nama Pelanggan.</p>

2.3.25 Specific Design Class Data Barang masuk

Barang masuk	<<entity>>
<p>-Kode : String Atribut ini digunakan untuk menyimpan kode Barang masuk</p> <p>-tanggal masuk : String Atribut ini digunakan untuk menyimpan tanggal barang masuk</p> <p>-jam masuk : String Atribut ini digunakan untuk menyimpan jam Barang masuk</p> <p>-keterangan : String Atribut ini digunakan untuk menyimpan keterangan dari barang yang masuk</p> <p>-total : Numeric Atribut ini digunakan untuk menyimpan total barang yang masuk</p>	
<p>+Barang Masuk() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+AddBarang Masuk() </p>	

Operasi ini digunakan untuk memasukkan data Barang Masuk.
+EditBarang Masuk()
Operasi ini digunakan untuk mengubah data Barang Masuk.
+DeleteBarang Masuk()
Operasi ini digunakan untuk menghapus data Barang Masuk.
+SearchDataBarang MasukbyTanggal()
Operasi ini digunakan untuk mencari data Barang Masuk berdasarkan Tanggal Barang Masuk.

2.3.26 Specific Design Class Detail Barang masuk

Detail Barang masuk	<<entity>>
-Harga : Numeric Atribut ini digunakan untuk menyimpan harga Barang masuk -Qty : Numeric Atribut ini digunakan untuk menyimpan kuantitas barang masuk -Sub total : Numeric Atribut ini digunakan untuk menyimpan total harga Barang masuk	
+Detail Barang Masuk() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +AddDetail Barang Masuk() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data Detail Barang Masuk. +EditDetail Barang Masuk() Operasi ini digunakan untuk mengubah data Detail Barang Masuk. +DeleteDetail Barang Masuk() Operasi ini digunakan untuk menghapus data Detail Barang Masuk.	

2.3.27 Specific Design Class Data Transaksi Penjualan

Transaksi Penjualan	<<entity>>
-Kode : String	

Atribut ini digunakan untuk menyimpan kode Transaksi Penjualan

-tanggal jual: String

Atribut ini digunakan untuk menyimpan tanggal Transaksi Penjualan

-jam jual: String

Atribut ini digunakan untuk menyimpan jam Transaksi Penjualan

-total : Numeric

Atribut ini digunakan untuk menyimpan total barang yang masuk

+Transaksi Penjualan()

Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.

+AddTransaksi Penjualan()

Operasi ini digunakan untuk memasukkan data Transaksi Penjualan.

+EditTransaksi Penjualan()

Operasi ini digunakan untuk mengubah data Transaksi Penjualan.

+DeleteTransaksi Penjualan()

Operasi ini digunakan untuk menghapus data Transaksi Penjualan.

+SearchDataTransaksi PenjualanbyTanggal()

Operasi ini digunakan untuk mencari data Transaksi Penjualan berdasarkan Tanggal Transaksi Penjualan.

2.3.28 Specific Design Class Detail Transaksi

Detail Transaksi	<<entity>>
<p>-Harga : Numeric</p> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan harga Transaksi Penjualan</p> <p>-Qty : Numeric</p> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan kuantitas Transaksi</p>	

Penjualan

-Sub total : Numeric

Atribut ini digunakan untuk menyimpan total harga Transaksi Penjualan

+Detail Transaksi()

Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.

+AddDetail Transaksi()

Operasi ini digunakan untuk memasukkan data Detail Transaksi Penjualan.

+EditDetail Transaksi()

Operasi ini digunakan untuk mengubah data Detail Transaksi Penjualan.

+DeleteDetail Transaksi()

Operasi ini digunakan untuk menghapus data Detail Transaksi Penjualan.

3 Perancangan Data

3.1 Dekomposisi Data

3.1.1 Deskripsi Entitas Data Barang

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
kd_barang	VarChar	10	Kode Barang ,Primary key
nm_barang	VarChar	20	Nama Barang
n_profit	Decimal	4	Profit Barang
n_qty	Decimal	18	Jumlah Barang
n_harga_pokok	Decimal	18	Harga Pokok Barang
n_harga_jual	Decimal	18	Harga Jual Barang

3.1.2 Deskripsi Entitas Transaksi Penjualan

--	--	--	--

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – SIP	43/ 61
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

kd_jual	VarChar	10	Kode Transaksi Penjualan, Primary key
Tgl_jual	VarChar	10	Tanggal penjualan barang
Jam_jual	VarChar	8	Jam penjualan barang
n_bayar	decimal	18	Jumlah uang yang dibayarkan
n_sisa	decimal	18	Jumlah uang yang harus dikembalikan
n_total	decimal	18	Jumlah harga barang

3.1.3 Deskripsi Entitas Transaksi Penjualan Detil

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
n_harga_pokok	Decimal	18	Harga pokok barang
n_stok	Decimal	18	Jumlah stok barang yang ada
n_harga_jual	Decimal	18	Harga jual barang
n_qty	Decimal	18	Jumlah barang yang dibeli
n_sub_total	Decimal	18	Jumlah total harga barang yang dibeli

3.1.4 Deskripsi Entitas Data Barang Masuk

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
kd_masuk	Varchar	10	Kode barang masuk
Tgl_masuk	VarChar	10	Tanggal barang masuk
Jam_masuk	VarChar	8	Jam barang masuk
n_total	Decimal	18	Total barang masuk

3.1.5 Deskripsi Entitas Data Barang Masuk Detil

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
n_qty	Decimal	18	Jumlah barang

			masuk
n_harga	Decimal	18	Jumlah harga barang masuk
n_sub_total	Decimal	18	Jumlah total harga barang masuk

3.1.6 Deskripsi Entitas Data Karyawan

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
kd_karyawan	VarChar	10	Kode karyawan, Primary key
nm_karyawan	VarChar	30	Nama karyawan
no_telp	VarChar	15	Nomer telepon karyawan
password	VarChar	20	Password karyawan

3.1.7 Deskripsi Entitas Data Karyawan Akses

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
akses_menu	VarChar	50	Akses masuk karyawan

3.1.8 Deskripsi Entitas Data Kemasan

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
kd_kemasan	VarChar	2	Kode kemasan, Primary key
nm_kemasan	VarChar	20	Nama kemasan

3.1.9 Deskripsi Entitas Data Ukuran

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
kd_ukuran	VarChar	2	Kode ukuran, Primary key
nm_ukuran	VarChar	20	Nama ukuran

3.1.10 Deskripsi Entitas Data Varian

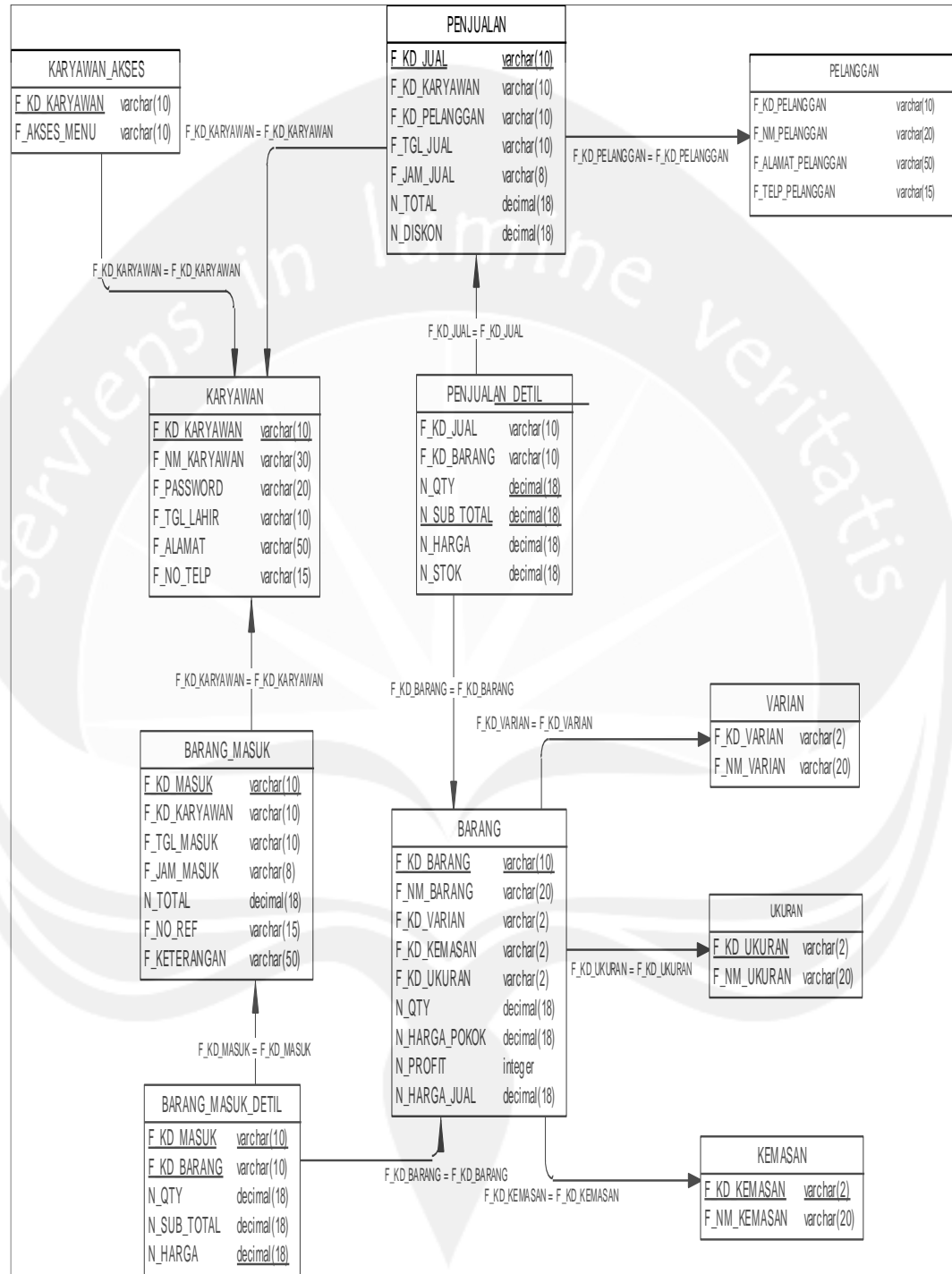
Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
------	------	---------	------------

kd_varian	VarChar	2	Kode varian, Primary key
nm_varian	VarChar	20	Nama varian

3.1.11 Deskripsi Entitas Data Pelanggan

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
kd_pelanggan	VarChar	2	Kode pelanggan, Primary key
nm_pelanggan	VarChar	20	Nama pelanggan
alamat_pelanggan	VarChar	50	Alamat pelanggan
no_telp_pelanggan	VarChar	15	No telepon pelanggan

3.2 Physical Data Model



Gambar 3.1 Physical Data Model

4 Deskripsi Perancangan Antarmuka

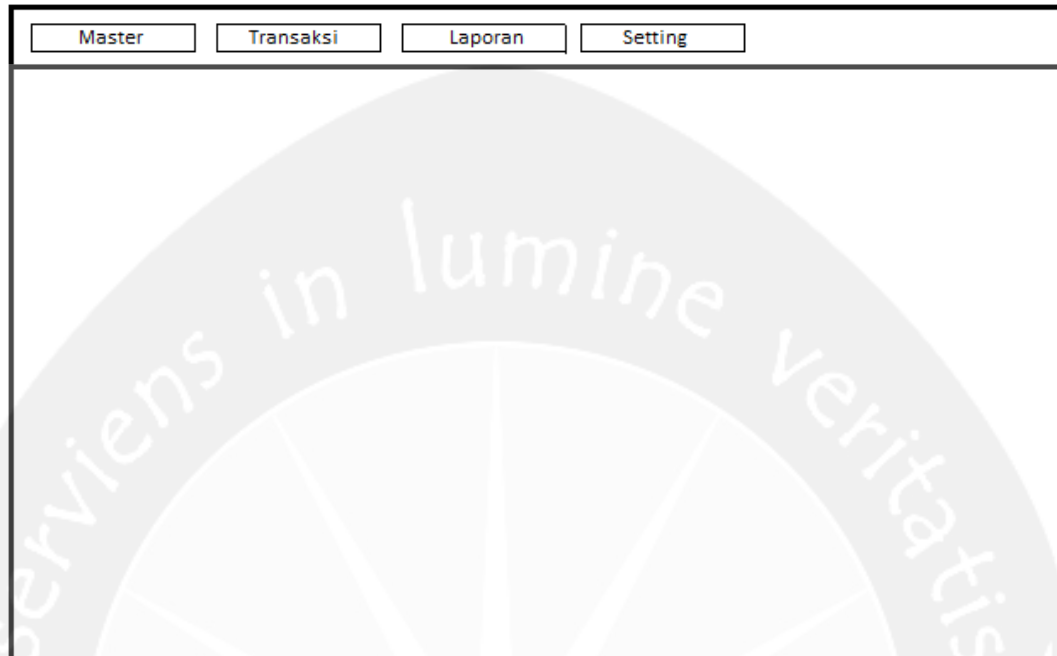
4.1 Login

The diagram shows a login form with a rectangular border. Inside, there are two text input fields. The first field is labeled "User / Kode Karyawan" and the second is labeled "Password". Below these fields are two buttons: "OK" and "BATAL".

Gambar 4.1 Rancangan Antarmuka Login

Antarmuka 4.1 digunakan untuk melakukan proses login ke dalam sistem dan melakukan aktivitas sesuai dengan role masing-masing. Untuk mendapat akses masuk ke dalam sistem, user harus menginputkan user id dan password dengan benar pada textbox yang telah disediakan. Pada saat button OK ditekan, sistem akan mengecek id dan password yang diinputkan dengan data user id dan password yang telah tersimpan di database. Jika data user id dan password benar atau cocok maka user akan masuk ke dalam system sesuai dengan role yang sesuai, sebaliknya jika user id dan password yang diinputkan salah atau tidak cocok maka akan diberikan pesan peringatan.

4.2 Main Form



Gambar 4.2 Rancangan Antarmuka Main Form

Antarmuka 4.2 digunakan untuk antarmuka utama yang berisi menu-menu untuk dapat masuk ke antarmuka lain.

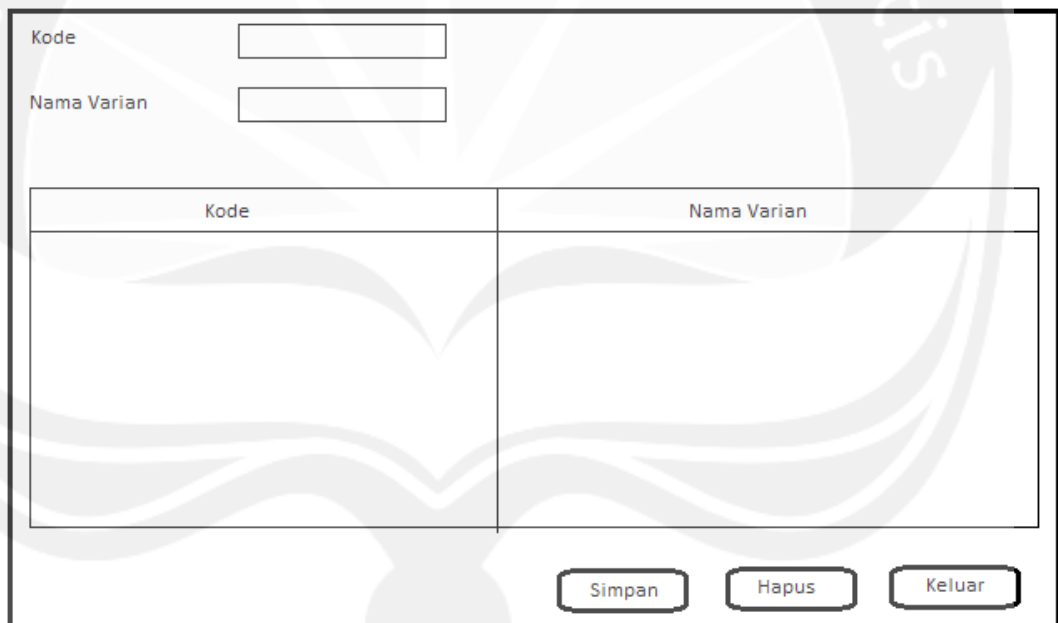
Deskripsi Tombol Search

Merupakan tombol yang digunakan untuk mencari data user yang ada pada database. Proses dimulai dengan menekan tombol Search, kemudian masukkan nama user pada textbox Search untuk mencari data user.

Deskripsi Tombol Keluar

Merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari form pengelolaan user.

4.4 Pengelolaan Varian



Kode	Nama Varian
------	-------------

Gambar 4.4 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Varian

Antarmuka 4.4 digunakan untuk mengelola data varian dimana user dapat menambah data varian baru, mengedit data varian yang sudah ada, menghapus data varian yang sudah ada dan mencari data varian yang sudah ada.

Deskripsi Tombol Simpan

Merupakan tombol yang digunakan untuk melakukan penambahan data varian yang baru. Proses dimulai dengan menekan tombol Simpan, untuk menyimpan data varian baru. Bisa juga digunakan untuk merubah data varian yang sudah ada dalam tabel database.

Deskripsi Tombol Hapus

Merupakan tombol yang digunakan untuk menghapus data varian yang ada dan tidak diperlukan lagi. Proses dimulai dengan menekan tombol Hapus untuk menghapus data yang diinginkan.

Deskripsi Tombol Search

Merupakan tombol yang digunakan untuk mencari data varian yang ada pada database. Proses dimulai dengan menekan tombol Search, kemudian masukkan nama varian pada textbox Search untuk mencari data varian.

Deskripsi Tombol Keluar

Merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari form pengelolaan varian.

4.5 Pengelolaan Kemasan

Kode	<input type="text"/>
Nama Kemasan	<input type="text"/>

Kode	Nama Kemasan
------	--------------

SimpanHapusKeluar

Gambar 4.5 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Kemasan

Antarmuka 4.5 digunakan untuk mengelola data kemasan dimana user dapat menambah data kemasan baru, mengedit data kemasan yang sudah ada, menghapus data kemasan yang sudah ada dan mencari data kemasan yang sudah ada.

Deskripsi Tombol Simpan

Merupakan tombol yang digunakan untuk melakukan penambahan data kemasan yang baru. Proses dimulai dengan menekan tombol Simpan, untuk menyimpan data kemasan baru. Bisa juga digunakan untuk merubah data kemasan yang sudah ada dalam tabel database.

Deskripsi Tombol Hapus

Merupakan tombol yang digunakan untuk menghapus data kemasan yang ada dan tidak diperlukan lagi. Proses dimulai dengan menekan tombol Hapus untuk menghapus data yang diinginkan.

Deskripsi Tombol Search

Merupakan tombol yang digunakan untuk mencari data kemasan yang ada pada database. Proses dimulai dengan menekan tombol Search, kemudian masukkan nama kemasan pada textbox Search untuk mencari data kemasan.

Deskripsi Tombol Keluar

Merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari form pengelolaan kemasan.

4.6 Pengelolaan Ukuran

Kode	<input type="text"/>
Nama Ukuran	<input type="text"/>

Kode	Nama Ukuran

SimpanHapusKeluar

Gambar 4.6 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Ukuran

Antarmuka 4.6 digunakan untuk mengelola data ukuran dimana user dapat menambah data ukuran baru, mengedit data ukuran yang sudah ada, menghapus data ukuran yang sudah ada dan mencari data ukuran yang sudah ada.

Deskripsi Tombol Simpan

Merupakan tombol yang digunakan untuk melakukan penambahan data ukuran yang baru. Proses dimulai dengan menekan tombol Simpan, untuk menyimpan data ukuran baru. Bisa juga digunakan untuk merubah data ukuran yang sudah ada dalam tabel database.

Deskripsi Tombol Hapus

Merupakan tombol yang digunakan untuk menghapus data ukuran yang ada dan tidak diperlukan lagi. Proses dimulai dengan menekan tombol Hapus untuk menghapus data yang diinginkan.

Deskripsi Tombol Search

Merupakan tombol yang digunakan untuk mencari data ukuran yang ada pada database. Proses dimulai dengan menekan tombol Search, kemudian masukkan nama ukuran pada textbox Search untuk mencari data ukuran.

Deskripsi Tombol Keluar

Merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari form pengelolaan ukuran.

4.7 Pengelolaan Barang

Kode

Nama Barang

Varian

Kemasan

Ukuran

Stok

Harga Pokok

Profit

Harga jual

Kode	Nama Barang	Varian	Kemasan	Ukuran

Simpan
Hapus
Keluar

Gambar 4.7 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Barang

Antarmuka 4.7 digunakan untuk mengelola data barang dimana user dapat menambah data barang baru, mengedit data barang yang sudah ada, menghapus data barang yang sudah ada dan mencari data barang yang sudah ada.

Deskripsi Tombol Simpan

Merupakan tombol yang digunakan untuk melakukan penambahan data barang yang baru. Proses dimulai dengan menekan tombol Simpan, untuk menyimpan data barang baru. Bisa juga digunakan untuk merubah data barang yang sudah ada dalam tabel database.

Deskripsi Tombol Hapus

Merupakan tombol yang digunakan untuk menghapus data barang yang ada dan tidak diperlukan lagi. Proses dimulai

dengan menekan tombol Hapus untuk menghapus data yang diinginkan.

Deskripsi Tombol Search

Merupakan tombol yang digunakan untuk mencari data barang yang ada pada database. Proses dimulai dengan menekan tombol Search, kemudian masukkan nama barang pada textbox Search untuk mencari data barang.

Deskripsi Tombol Keluar

Merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari form pengelolaan barang.

4.8 Pengelolaan Pelanggan

Kode	<input type="text"/>
Nama Pelanggan	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>
No. Telepon	<input type="text"/>

Kode	Nama Pelanggan	Alamat	No. Telepon

Gambar 4.8 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Pelanggan

Antarmuka 4.8 digunakan untuk mengelola data pelanggan dimana user dapat menambah data pelanggan baru, mengedit

data pelanggan yang sudah ada, menghapus data pelanggan yang sudah ada dan mencari data pelanggan yang sudah ada.

Deskripsi Tombol Simpan

Merupakan tombol yang digunakan untuk melakukan penambahan data pelanggan yang baru. Proses dimulai dengan menekan tombol Simpan, untuk menyimpan data pelanggan baru. Bisa juga digunakan untuk merubah data pelanggan yang sudah ada dalam tabel database.

Deskripsi Tombol Hapus

Merupakan tombol yang digunakan untuk menghapus data pelanggan yang ada dan tidak diperlukan lagi. Proses dimulai dengan menekan tombol Hapus untuk menghapus data yang diinginkan.

Deskripsi Tombol Search

Merupakan tombol yang digunakan untuk mencari data pelanggan yang ada pada database. Proses dimulai dengan menekan tombol Search, kemudian masukkan nama pelanggan pada textbox Search untuk mencari data pelanggan.

Deskripsi Tombol Keluar

Merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari form pengelolaan pelanggan.

4.9 Pengelolaan Barang Masuk

Kode	Nama Barang	Harga	Jumlah	Sub Total

Gambar 4.9 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Barang masuk

Antarmuka 4.9 digunakan untuk mengelola data barang masuk dimana user dapat menambah data barang masuk baru, menghapus data barang masuk yang sudah ada dan mencari data barang masuk yang sudah ada.

Deskripsi Tombol Simpan

Merupakan tombol yang digunakan untuk melakukan penyimpanan data barang masuk yang baru. Proses dimulai dengan menekan tombol Simpan, untuk menyimpan data barang masuk baru dan untuk mencetak nota.

Deskripsi Tombol Hapus

Merupakan tombol yang digunakan untuk menghapus data barang masuk yang ada dan tidak diperlukan lagi. Proses dimulai dengan menekan tombol Hapus untuk menghapus data yang diinginkan.

Deskripsi Tombol Search

Merupakan tombol yang digunakan untuk mencari data barang masuk yang ada pada database. Proses dimulai dengan menekan tombol Search, kemudian filter tanggal pada textbox Search untuk mencari data barang masuk.

Deskripsi Tombol Keluar

Merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari form pengelolaan barang masuk.

4.10 Pengelolaan Transaksi Penjualan

Kode	Nama Barang	Harga	Stok	Qty jual	Sub Total

Gambar 4.10 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Transaksi Penjualan

Antarmuka 4.10 digunakan untuk mengelola data Transaksi Penjualan dimana user dapat menambah data Transaksi Penjualan yang baru, menghapus data Transaksi

Penjualan yang sudah ada dan mencari data Transaksi Penjualan yang sudah ada.

Deskripsi Tombol Simpan

Merupakan tombol yang digunakan untuk melakukan penyimpanan data Transaksi Penjualan yang baru. Proses dimulai dengan menekan tombol Simpan, untuk menyimpan data Transaksi Penjualan baru. Bisa juga digunakan untuk merubah data Transaksi Penjualan yang sudah ada dalam tabel database.

Deskripsi Tombol Hapus

Merupakan tombol yang digunakan untuk menghapus data Transaksi Penjualan yang ada dan tidak diperlukan lagi. Proses dimulai dengan menekan tombol Hapus untuk menghapus data yang diinginkan.

Deskripsi Tombol Search

Merupakan tombol yang digunakan untuk mencari data Transaksi Penjualan yang ada pada database. Proses dimulai dengan menekan tombol Search, kemudian filter tanggal pada textbox Search untuk mencari data Transaksi Penjualan.

Deskripsi Tombol Keluar

Merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari form pengelolaan Transaksi Penjualan.

PDHUPL

PERENCANAAN, DESKRIPSI, DAN HASIL UJI

PERANGKAT LUNAK

Pembangunan Sistem Informasi Penjualan untuk
Toko Dunia Susu

(SIP)

Untuk :


Toko Dunia Susu

Dipersiapkan oleh:

B.Irwan Wahyu.K / 03989

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas
Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		PDHUPL-SIP		1/31
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1	Pendahuluan	5
1.1	Tujuan	5
1.2	Deskripsi Umum Sistem	5
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan	5
1.4	Referensi	5
1.5	Deskripsi umum (Overview)	6
2	Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak	6
2.1	Perangkat Keras Pengujian	6
2.2	Perangkat Lunak Pengujian	7
2.3	Sumber Daya Manusia	7
2.4	Prosedur Umum Pengujian	7
3	Identifikasi dan Rencana Pengujian	8
3.1	Identifikasi Pengujian	8
3.2	Rencana Pengujian	11
4	Identifikasi Pengujian	11
4.1	Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Login	11
4.2	Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pengelolaan User	11
4.3	Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pengelolaan Barang	12
4.4	Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pengelolaan Barang Masuk	14
4.5	Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pengelolaan Barang Keluar	15
4.6	Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pengelolaan Kemasan	16
4.7	Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pengelolaan Ukuran	17
4.8	Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pengelolaan Varian	18
4.9	Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pengelolaan Supplier	19
5	Hasil Pengujian	21
5.1	Hasil Pengujian Use Case Login	21
5.2	Hasil Pengujian Use Case Pengelolaan User	49
5.3	Hasil Pengujian Use Case Pengelolaan Barang	50
5.4	Hasil Pengujian Use Case Pengelolaan Barang Masuk ..	51
5.5	Hasil Pengujian Use Case Pengelolaan Barang Keluar ..	51
5.6	Hasil Pengujian Use Case Pengelolaan Kemasan	52
5.7	Hasil Pengujian Use Case Pengelolaan Ukuran	52
5.8	Hasil Pengujian Use Case Pengelolaan Varian	53
5.9	Hasil Pengujian Use Case Pengelolaan Supplier	53

1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen PDHUPL ini dibuat untuk menyediakan perencanaan, deskripsi, dan hasil pengujian perangkat lunak SIP, yang dibuat untuk Tok Dunia Susu. Dokumen ini ditujukan untuk pembuat perangkat lunak, dan orang lain yang tertarik untuk melanjutkan proses pengembangan perangkat lunak ini.

1.2 Deskripsi Umum Sistem

Perangkat Lunak *Sistem Informasi Penjualan untuk Toko Dunia Susu* (SIP) ini dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Menangani pengelolaan user
2. Menangani pengelolaan varian
3. Menangani pengelolaan kemasan
4. Menangani pengelolaan ukuran
5. Menangani pengelolaan barang
6. Menangani pengelolaan pelanggan
7. Menangani pengelolaan barang masuk
8. Menangani pengelolaan transaksi penjualan

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
PDHUPL	Dokumen yang berisi perencanaan, deskripsi dan hasil uji dari perangkat lunak.
SIP	Perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola Penjualan pada toko Dunia Susu

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. B. Irwan Wahyu .K, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak SIP*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2012.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL – SIP	5/ 31
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. B. Irwan Wahyu .K, *Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak SIP*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2012.

1.5 Deskripsi umum (Overview)

Dokumen ini terdiri dari 5 (lima) bab, yaitu:

1. Bab Pertama adalah Pendahuluan, yang akan memberikan deskripsi tentang dokumen.
2. Bab Kedua adalah Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak, yang menggambarkan lingkungan tempat berjalannya perangkat lunak, sumber daya manusia, serta prosedur umum pengujian.
3. Bab Ketiga adalah Identifikasi dan Rencana Pengujian, yang berisi deskripsi umum kelas-kelas dan butir-butir pengujian.
4. Bab Keempat adalah Identifikasi Pengujian, yang berisi deskripsi rinci kelas-kelas dan butir-butir pengujian.
5. Bab Kelima adalah Hasil Pengujian, yang berisi langkah-langkah dan hasil pengujian kelas-kelas dan butir-butir pengujian.

2 Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak

2.1 Perangkat Keras Pengujian

Perangkat keras client yang digunakan untuk pengujian sistem ini adalah berupa sebuah Notebook Vaio E-Series dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Processor Intel Core i5 2.67 GHz.
2. RAM 4 GB.
3. HDD 500 GB.
4. Keyboard.
5. Mouse.

2.2 Perangkat Lunak Pengujian

Perangkat Lunak yang digunakan untuk pengujian sistem ini berupa:

1. Microsoft Windows 7 Ultimate Edition x86.
2. Microsoft .NET Framework 4.01.
3. SQL Server 2008.

2.3 Sumber Daya Manusia

Sumber Daya Manusia yang digunakan untuk pengujian adalah pembuat perangkat lunak, beberapa mahasiswa tingkat akhir, dan karyawan yang memiliki pengalaman dalam hal transaksi jual beli khususnya toko retail.

2.4 Prosedur Umum Pengujian

2.4.1 Pengenalan dan Pelatihan

Pengenalan dan pelatihan perangkat lunak SIP ini diharapkan tidak memerlukan waktu lama. SIP diharapkan langsung dapat dipelajari dan dikenali dengan melihat antarmuka-nya saja.

2.4.2 Persiapan Perangkat Keras

Persiapan perangkat keras berupa:

- Notebook atau komputer yang akan diuji dan telah diinstal sistem SIP.

2.4.3 Persiapan Perangkat Lunak

Persiapan perangkat lunak berupa:

1. Instalasi sistem SIP pada komputer atau notebook yang akan diuji.
2. Instalasi SQL Server 2008 sebagai basis data dari SIP ini.
3. Beberapa konfigurasi terhadap basis data untuk memastikan system SIP dan basis data-nya terhubung.

2.4.4 Pelaksanaan

Pelaksanaan pengujian dilakukan pada tiap usecase yang mengacu pada Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak.

2.4.5 Hasil Laporan

Hasil pelaporan akan diserahkan kepada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

3 Identifikasi dan Rencana Pengujian

3.1 Identifikasi Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Identifikasi		Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian	Jadwal
		SKPL	PDHUPL			
Pengujian Use Case Login	Login	SKPL-SIP-01	PDHUPL-SIP-01	Pengujian Unit	Black Box	
Pengujian Use Case Tambah Data User	Pengelolaan User	SKPL-SIP-02-01	PDHUPL-SIP-02-01	Pengujian Unit	Black Box	
Pengujian Use Case Edit Data User	Pengelolaan User	SKPL-SIP-02-02	PDHUPL-SIP-02-02	Pengujian Unit	Black Box	
Pengujian Use Case Hapus Data User	Pengelolaan User	SKPL-SIP-02-03	PDHUPL-SIP-02-03	Pengujian Unit	Black Box	
Pengujian Use Case Cari Data User	Pengelolaan User	SKPL-SIP-02-04	PDHUPL-SIP-02-04	Pengujian Unit	Black Box	
Pengujian Use Case Tambah Data Barang	Pengelolaan Barang	SKPL-SIP-03-01	PDHUPL-SIP-03-01	Pengujian Unit	Black Box	
Pengujian Use Case Edit Data Barang	Pengelolaan Barang	SKPL-SIP-03-02	PDHUPL-SIP-03-02	Pengujian Unit	Black Box	
Pengujian Use Case	Pengelolaan Barang	SKPL-SIP-	PDHUPL-SIP-03-	Pengujian Unit	Black Box	

Hapus Data Barang		03-03	03			
Pengujian Use Case Cari Data Barang	Pengelolaan Barang	SKPL-SIP-03-04	PDHUPL-SIP-03-04	Pengujian Unit	Black Box	
Pengujian Use Case Tambah Data Barang Masuk	Pengelolaan Barang Masuk	SKPL-SIP-04-01	PDHUPL-SIP-04-01	Pengujian Unit	Black Box	
Pengujian Use Case Edit Data Barang Masuk	Pengelolaan Barang Masuk	SKPL-SIP-04-02	PDHUPL-SIP-04-02	Pengujian Unit	Black Box	
Pengujian Use Case Hapus Data Barang Masuk	Pengelolaan Barang Masuk	SKPL-SIP-04-03	PDHUPL-SIP-04-03	Pengujian Unit	Black Box	
Pengujian Use Case Cari Data Barang Masuk	Pengelolaan Barang Masuk	SKPL-SIP-04-04	PDHUPL-SIP-04-04	Pengujian Unit	Black Box	
Pengujian Use Case Tambah Data Transaksi Penjualan	Pengelolaan Transaksi Penjualan	SKPL-SIP-05-01	PDHUPL-SIP-05-01	Pengujian Unit	Black Box	
Pengujian Use Case Edit Data Transaksi Penjualan	Pengelolaan Transaksi Penjualan	SKPL-SIP-05-02	PDHUPL-SIP-05-02	Pengujian Unit	Black Box	
Pengujian Use Case Hapus Data Transaksi Penjualan	Pengelolaan Transaksi Penjualan	SKPL-SIP-05-03	PDHUPL-SIP-05-03	Pengujian Unit	Black Box	
Pengujian Use Case Cari Data Transaksi Penjualan	Pengelolaan Transaksi Penjualan	SKPL-SIP-05-04	PDHUPL-SIP-05-04	Pengujian Unit	Black Box	
Pengujian Use Case Tambah Data Kemasan	Pengelolaan Kemasan	SKPL-SIP-06-01	PDHUPL-SIP-06-01	Pengujian Unit	Black Box	
Pengujian Use Case Edit Data	Pengelolaan Kemasan	SKPL-SIP-06-02	PDHUPL-SIP-06-02	Pengujian Unit	Black Box	

Kemasan						
Pengujian Use Case Hapus Data Kemasan	Pengelolaan Kemasan	SKPL-SIP-06-03	PDHUPL-SIP-06-03	Pengujian Unit	Black Box	
Pengujian Use Case Cari Data Kemasan	Pengelolaan Kemasan	SKPL-SIP-06-04	PDHUPL-SIP-06-04	Pengujian Unit	Black Box	
Pengujian Use Case Tambah Data Ukuran	Pengelolaan Ukuran	SKPL-SIP-07-01	PDHUPL-SIP-07-01	Pengujian Unit	Black Box	
Pengujian Use Case Edit Data Ukuran	Pengelolaan Ukuran	SKPL-SIP-07-02	PDHUPL-SIP-07-02	Pengujian Unit	Black Box	
Pengujian Use Case Hapus Data Ukuran	Pengelolaan Ukuran	SKPL-SIP-07-03	PDHUPL-SIP-07-03	Pengujian Unit	Black Box	
Pengujian Use Case Cari Data Ukuran	Pengelolaan Ukuran	SKPL-SIP-07-04	PDHUPL-SIP-07-04	Pengujian Unit	Black Box	
Pengujian Use Case Tambah Data Varian	Pengelolaan Varian	SKPL-SIP-08-01	PDHUPL-SIP-08-01	Pengujian Unit	Black Box	
Pengujian Use Case Edit Data Varian	Pengelolaan Varian	SKPL-SIP-08-02	PDHUPL-SIP-08-02	Pengujian Unit	Black Box	
Pengujian Use Case Hapus Data Varian	Pengelolaan Varian	SKPL-SIP-08-03	PDHUPL-SIP-08-03	Pengujian Unit	Black Box	
Pengujian Use Case Cari Data Varian	Pengelolaan Varian	SKPL-SIP-08-04	PDHUPL-SIP-08-04	Pengujian Unit	Black Box	
Pengujian Use Case Tambah Data Pelanggan	Pengelolaan Pelanggan	SKPL-SIP-09-01	PDHUPL-SIP-09-01	Pengujian Unit	Black Box	
Pengujian Use Case Edit Data Pelanggan	Pengelolaan Pelanggan	SKPL-SIP-09-02	PDHUPL-SIP-09-02	Pengujian Unit	Black Box	
Pengujian Use Case Hapus Data	Pengelolaan Pelanggan	SKPL-SIP-09-03	PDHUPL-SIP-09-03	Pengujian Unit	Black Box	

Pelanggan						
Pengujian Use Case Cari Data Pelanggan	Pengelolaan Pelanggan	SKPL-SIP-09-04	PDHUPL-SIP-09-04	Pengujian Unit	Black Box	

Tabel 3.1 Identifikasi Pengujian

3.2 Rencana Pengujian

3.2.1 Urutan Pelaksanaan Pengujian

Urutan pengujian sesuai dengan nomor identifikasi pengujian yang telah ditetapkan dalam bab 3.1

3.2.2 Data Pengujian

Data pengujian meliputi data user, data login, data barang, data distributor, data customer, data penjualan, data pembelian, data hutang, data piutang, dan data peramalan.

4 Identifikasi Pengujian

4.1 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Login

Kelas pengujian ini meliputi pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka use case Login.

4.1.1 Identifikasi Butir Pengujian Login (PDHUPL-SIP-01)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka login, dengan masukan berupa username dan password yang dimasukan melalui textbox.

4.2 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pengelolaan User

Kelas pengujian ini meliputi pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka use case Pengelolaan User.

4.2.1 Identifikasi Butir Pengujian Tambah User Baru (PDHUPL-SIP-02-01)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka User dan fungsi untuk menambah user baru. Pengujian untuk butir ini dilakukan dengan memberi masukan berupa nama, alamat, no.telp, username dan password yang dimasukkan melalui textbox.

4.2.2 Identifikasi Butir Pengujian Edit User (PDHUPL-SIP-02-02)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka User dan fungsi untuk mengupdate data user. Pengujian untuk butir ini dilakukan dengan memberi masukan berupa nama, alamat, no.telp, username dan password yang dimasukkan melalui textbox.

4.2.3 Identifikasi Butir Pengujian Hapus User (PDHUPL-SIP-02-03)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka User dan fungsi untuk menghapus data user. Pengujian untuk butir ini memerlukan masukan data dari user yang ingin dihapus yang dipilih melalui kolom data.

4.2.4 Identifikasi Butir Pengujian Cari data User (PDHUPL-SIP-02-04)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka User dan fungsi untuk mencari data user. Pengujian untuk butir ini memerlukan masukan data berupa nama atau username yang dimasukkan kedalam textbox.

4.3 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pengelolaan Barang

Kelas pengujian ini meliputi pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka use case Pengelolaan Barang.

4.3.1 Identifikasi Butir Pengujian Tambah Barang Baru (PDHUPL-SIP-03-01)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Pengelolaan Barang dan fungsi untuk menambah barang baru. Pengujian untuk butir ini dilakukan dengan memberi masukan berupa nama barang, varian, kemasan dan ukuran yang dimasukkan melalui textbox.

4.3.2 Identifikasi Butir Pengujian Edit Barang (PDHUPL-SIP-03-02)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Pengelolaan Barang dan fungsi untuk mengupdate data barang. Pengujian untuk butir ini dilakukan dengan memberi masukan berupa nama barang, varian, kemasan dan ukuran yang dimasukkan melalui textbox.

4.3.3 Identifikasi Butir Pengujian Hapus Barang (PDHUPL-SIP-03-03)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Pengelolaan Barang dan fungsi untuk menghapus data barang. Pengujian untuk butir ini memerlukan masukan data dari barang yang ingin dihapus yang dipilih melalui kolom data.

4.3.4 Identifikasi Butir Pengujian Cari data Barang (PDHUPL-SIP-03-04)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Pengelolaan Barang dan fungsi untuk mencari data barang. Pengujian untuk butir ini memerlukan masukan data berupa nama barang yang dimasukkan kedalam textbox.

4.4 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pengelolaan Barang Masuk

Kelas pengujian ini meliputi pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka use case Pengelolaan Barang Masuk.

4.4.1 Identifikasi Butir Pengujian Tambah Barang Masuk Baru (PDHUPL-SIP-04-01)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Pengelolaan Barang Masuk dan fungsi untuk menambah Barang Masuk baru. Pengujian untuk butir ini dilakukan dengan memberi masukan berupa nama supplier, alamat supplier, nama barang, harga barang dan jumlah barang yang dimasukkan melalui textbox.

4.4.2 Identifikasi Butir Pengujian Edit Barang Masuk (PDHUPL-SIP-04-02)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Pengelolaan Barang Masuk dan fungsi untuk mengupdate data Barang Masuk. Pengujian untuk butir ini dilakukan dengan memberi masukan berupa nama supplier, alamat supplier, nama barang, harga barang dan jumlah barang yang dimasukkan melalui textbox.

4.4.3 Identifikasi Butir Pengujian Hapus Barang Masuk (PDHUPL-SIP-04-03)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Pengelolaan Barang Masuk dan fungsi untuk menghapus data Barang Masuk. Pengujian untuk butir ini memerlukan masukan data dari Barang Masuk yang ingin dihapus yang dipilih melalui kolom data.

4.4.4 Identifikasi Butir Pengujian Cari data Barang Masuk (PDHUPL-SIP-04-04)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Pengelolaan Barang Masuk dan fungsi untuk mencari data Barang Masuk. Pengujian untuk butir ini memerlukan masukan data berupa kode Barang Masuk yang dimasukkan kedalam textbox.

4.5 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pengelolaan Transaksi Penjualan

Kelas pengujian ini meliputi pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka use case Pengelolaan Transaksi Penjualan.

4.5.1 Identifikasi Butir Pengujian Tambah Transaksi Penjualan Baru (PDHUPL-SIP-05-01)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Pengelolaan Transaksi Penjualan dan fungsi untuk menambah Transaksi Penjualan baru. Pengujian untuk butir ini dilakukan dengan memberi masukan berupa nama barang, harga barang dan jumlah barang yang dimasukan melalui textbox.

4.5.2 Identifikasi Butir Pengujian Edit Transaksi Penjualan (PDHUPL-SIP-05-02)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Pengelolaan Transaksi Penjualan dan fungsi untuk mengupdate data Transaksi Penjualan. Pengujian untuk butir ini dilakukan dengan memberi masukan berupa nama barang, harga barang dan jumlah barang yang dimasukan melalui textbox.

4.5.3 Identifikasi Butir Pengujian Hapus Transaksi Penjualan (PDHUPL-SIP-05-03)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Pengelolaan Transaksi Penjualan dan fungsi untuk menghapus data Transaksi Penjualan. Pengujian untuk butir ini memerlukan masukan data dari Transaksi Penjualan yang ingin dihapus yang dipilih melalui kolom data.

4.5.4 Identifikasi Butir Pengujian Cari data Transaksi Penjualan (PDHUPL-SIP-05-04)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Pengelolaan Transaksi Penjualan dan fungsi untuk mencari data Transaksi Penjualan. Pengujian untuk butir ini memerlukan masukan data berupa kode Transaksi Penjualan yang dimasukkan kedalam textbox.

4.6 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pengelolaan Kemasan

Kelas pengujian ini meliputi pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka use case Pengelolaan Kemasan.

4.6.1 Identifikasi Butir Pengujian Tambah Kemasan Baru (PDHUPL-SIP-06-01)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Pengelolaan Kemasan dan fungsi untuk menambah kemasan baru. Pengujian untuk butir ini dilakukan dengan memberi masukan berupa nama kemasan yang dimasukan melalui textbox.

4.6.2 Identifikasi Butir Pengujian Edit Kemasan (PDHUPL-SIP-06-02)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Pengelolaan Kemasan dan fungsi untuk mengupdate data kemasan. Pengujian untuk butir ini dilakukan dengan

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL – SIP	16/ 31
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

memberi masukan berupa nama kemasan yang dimasukan melalui textbox.

4.6.3 Identifikasi Butir Pengujian Hapus Kemasan (PDHUPL-SIP-06-03)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Pengelolaan Kemasan dan fungsi untuk menghapus data kemasan. Pengujian untuk butir ini memerlukan masukan data dari kemasan yang ingin dihapus yang dipilih melalui kolom data.

4.6.4 Identifikasi Butir Pengujian Cari data Kemasan (PDHUPL-SIP-06-04)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Pengelolaan Kemasan dan fungsi untuk mencari data kemasan. Pengujian untuk butir ini memerlukan masukan data berupa nama kemasan yang dimasukkan kedalam textbox.

4.7 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pengelolaan Ukuran

Kelas pengujian ini meliputi pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka use case Pengelolaan Ukuran.

4.7.1 Identifikasi Butir Pengujian Tambah Ukuran Baru (PDHUPL-SIP-07-01)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Pengelolaan Ukuran dan fungsi untuk menambah ukuran baru. Pengujian untuk butir ini dilakukan dengan memberi masukan berupa nama ukuran yang dimasukan melalui textbox.

4.7.2 Identifikasi Butir Pengujian Edit Ukuran (PDHUPL-SIP-07-02)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Pengelolaan Ukuran dan fungsi untuk mengupdate data ukuran. Pengujian untuk butir ini dilakukan dengan memberi masukan berupa nama ukuran yang dimasukan melalui textbox.

4.7.3 Identifikasi Butir Pengujian Hapus Ukuran (PDHUPL-SIP-07-03)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Pengelolaan Ukuran dan fungsi untuk menghapus data ukuran. Pengujian untuk butir ini memerlukan masukan data dari ukuran yang ingin dihapus yang dipilih melalui kolom data.

4.7.4 Identifikasi Butir Pengujian Cari data Ukuran (PDHUPL-SIP-07-04)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Pengelolaan Ukuran dan fungsi untuk mencari data ukuran. Pengujian untuk butir ini memerlukan masukan data berupa nama ukuran yang dimasukkan kedalam textbox.

4.8 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pengelolaan Varian

Kelas pengujian ini meliputi pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka use case Pengelolaan Varian.

4.8.1 Identifikasi Butir Pengujian Tambah Varian Baru (PDHUPL-SIP-08-01)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Pengelolaan Varian dan fungsi untuk menambah varian baru. Pengujian untuk butir ini dilakukan dengan memberi masukan berupa nama varian yang dimasukan melalui textbox.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL – SIP	18/ 31
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4.8.2 Identifikasi Butir Pengujian Edit Varian (PDHUPL-SIP-08-02)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Pengelolaan Varian dan fungsi untuk mengupdate data varian. Pengujian untuk butir ini dilakukan dengan memberi masukan berupa nama varian yang dimasukkan melalui textbox.

4.8.3 Identifikasi Butir Pengujian Hapus Varian (PDHUPL-SIP-08-03)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Pengelolaan Varian dan fungsi untuk menghapus data varian. Pengujian untuk butir ini memerlukan masukan data dari varian yang ingin dihapus yang dipilih melalui kolom data.

4.8.4 Identifikasi Butir Pengujian Cari data Varian (PDHUPL-SIP-08-04)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Pengelolaan Varian dan fungsi untuk mencari data varian. Pengujian untuk butir ini memerlukan masukan data berupa nama varian yang dimasukkan kedalam textbox.

4.9 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pengelolaan Pelanggan

Kelas pengujian ini meliputi pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka use case Pengelolaan Pelanggan.

4.9.1 Identifikasi Butir Pengujian Tambah Pelanggan Baru (PDHUPL-SIP-09-01)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Pengelolaan Pelanggan dan fungsi untuk menambah pelanggan baru. Pengujian untuk butir ini dilakukan

dengan memberi masukan berupa nama pelanggan, alamat dan no.telp yang dimasukan melalui textbox.

4.9.2 Identifikasi Butir Pengujian Edit Pelanggan (PDHUPL-SIP-08-02)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Pengelolaan Pelanggan dan fungsi untuk mengupdate data pelanggan. Pengujian untuk butir ini dilakukan dengan memberi masukan berupa nama pelanggan, alamat dan no.telp yang dimasukan melalui textbox.

4.9.3 Identifikasi Butir Pengujian Hapus Pelanggan (PDHUPL-SIP-08-03)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Pengelolaan Pelanggan dan fungsi untuk menghapus data pelanggan. Pengujian untuk butir ini memerlukan masukan data dari pelanggan yang ingin dihapus yang dipilih melalui kolom data.

4.9.4 Identifikasi Butir Pengujian Cari data Pelanggan (PDHUPL-SIP-08-04)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Pengelolaan Pelanggan dan fungsi untuk mencari data pelanggan. Pengujian untuk butir ini memerlukan masukan data berupa nama pelanggan yang dimasukkan kedalam textbox.

5 Hasil Pengujian

5.1 Hasil Pengujian Use Case Login

5.1.1 Hasil Pengujian Login (PDHUPL-SIP-01)

Identifikasi	PDHUPL-SIP-01		
Deskripsi	Login		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat
-Masukkan Username yang valid -Masukkan Password yang valid -Tekan tombol "Login"	-Username: "admin" -Password: "admin" -Tekan ENTER atau tombol "Login"	-Sistem menampilkan main menu dari SIP	- Sistem menampilkan main menu dari SIP
-Kosongkan Username atau Password atau keduanya -Tekan tombol "Login"	-Username: "" -Password: "" -Tekan Enter atau tombol "Login"	-Sistem menampilkan peringatan "Username atau Password salah"	-Sistem menampilkan peringatan "Username atau Password salah"
-Masukkan Username atau Password yang tidak valid -Tekan tombol "Login"	-Username: "benny" -Password: "" - Tekan Enter atau tombol "Login"	-Sistem menampilkan peringatan "Username atau Password salah"	-Sistem menampilkan peringatan "Username atau Password salah"

Tabel 5.1 Hasil Pengujian Login

5.2 Hasil Pengujian Use Case Pengelolaan User

5.2.1 Hasil Pengujian Tambah User Baru (PDHUPL-SIP-02-01)

Identifikasi	PDHUPL-SIP-02-01		
Deskripsi	Login		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat
-Masukkan Data yang valid -Tekan tombol "Simpan"	-Nama: "benny" -Alamat: "Jl.Godean" -No.Telp: "666666" -Password: "benny" -Pilih akses yang diinginkan -Tekan tombol "Simpan"	-Sistem menampilkan pesan sukses -Data di database bertambah	-Sistem menampilkan pesan sukses -Data di database bertambah
-Kosongkan salah satu required field -Tekan tombol	-Nama: "benny" -Alamat: "Jl.Godean"	-Sistem menampilkan peringatan	-Sistem menampilkan peringatan

"Simpan"	-No.Telp: "123456" -Password: "" -Pilih akses yang diinginkan -Tekan tombol "Simpan"	bahwa data tidak lengkap	bahwa data tidak lengkap
----------	---	--------------------------	--------------------------

Tabel 5.2.1 Hasil Pengujian Tambah User

5.2.2 Hasil Pengujian Edit User (PDHUPL-SIP-02-02)

Identifikasi	PDHUPL-SIP-02-02		
Deskripsi	Login		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat
-Masukkan Data yang akan diedit -Tekan tombol "Simpan"	-Nama: "benny" -Alamat: "Jl.Godean" -No.Telp: "123456" -Password: "benny" -Pilih akses yang diinginkan -Tekan tombol "Simpan"	-Sistem menampilkan pesan sukses -Data di database terupdate	-Sistem menampilkan pesan sukses -Data di database terupdate
-Kosongkan data pada required field -Tekan tombol "Simpan"	-Nama: "benny" -Alamat: "" -No.Telp: "" -Password: "" -Pilih akses yang diinginkan -Tekan tombol "Simpan"	-Sistem menampilkan peringatan bahwa data tidak lengkap	-Sistem menampilkan peringatan bahwa data tidak lengkap

Tabel 5.2.2 Hasil Pengujian Edit User

5.2.3 Hasil Pengujian Hapus User (PDHUPL-SIP-02-03)

Identifikasi	PDHUPL-SIP-02-03		
Deskripsi	Login		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat
-Pilih data yang akan dihapus -Tekan tombol "Hapus" -Konfirmasi penghapusan	-Pilih data dengan nama "benny"	-Sistem menampilkan pesan penghapusan sukses -Data di database terhapus	-Sistem menampilkan pesan penghapusan sukses -Data di database terhapus

Tabel 5.2.3 Hasil Pengujian Hapus User

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL – SIP	22/ 31
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

5.3 Hasil Pengujian Use Case Pengelolaan Barang

5.3.1 Hasil Pengujian Tambah Barang Baru (PDHUPL-SIP-03-01)

Identifikasi	PDHUPL-SIP-03-01		
Deskripsi	Login		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat
-Masukkan Data yang valid -Tekan tombol "Simpan"	-Nama barang: "Dancow" -Varian: "Coklat" -Kemasan: "Kotak" -Ukuran: "400 gram" -Stok: "10" -Harga Pokok: "20000" -Tekan tombol "Simpan"	-Sistem menampilkan pesan sukses -Data di kolom data bertambah	-Sistem menampilkan pesan sukses -Data di kolom data bertambah
-Kosongkan data required field -Tekan tombol "Simpan"	-Nama barang: "Dancow" -Varian: "" -Kemasan: "" -Ukuran: "" -Stok: "10" -Harga Pokok: "20000" -Tekan tombol "Simpan"	-Sistem menampilkan peringatan bahwa data tidak lengkap	-Sistem menampilkan peringatan bahwa data tidak lengkap

Tabel 5.3.1 Hasil Pengujian Tambah Barang

5.3.2 Hasil Pengujian Edit Barang (PDHUPL-SIP-03-02)

Identifikasi	PDHUPL-SIP-03-02		
Deskripsi	Login		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat
-Masukkan Data yang akan diedit -Tekan tombol "Simpan"	-Nama barang: "Dancow" -Varian: "Coklat" -Kemasan: "Kaleng" -Ukuran: "400 gram" -Stok: "10" -Harga Pokok: "20000" -Tekan tombol "Simpan"	-Sistem menampilkan pesan sukses -Data di database terupdate	-Sistem menampilkan pesan sukses -Data di database terupdate
-Kosongkan data pada required field -Tekan tombol "Simpan"	-Nama barang: "Dancow" -Varian: "" -Kemasan: ""	-Sistem menampilkan peringatan bahwa data	-Sistem menampilkan peringatan bahwa data

	"Kaleng" -Ukuran: "" -Stok: "10" -Harga Pokok: "20000" -Tekan tombol "Simpan"	tidak lengkap	tidak lengkap
--	---	---------------	---------------

Tabel 5.3.2 Hasil Pengujian Edit Barang

5.3.3 Hasil Pengujian Hapus Barang (PDHUPL-SIP-03-03)

Identifikasi	PDHUPL-SIP-03-03		
Deskripsi	Login		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat
-Pilih data yang akan dihapus -Tekan tombol "Hapus" -Konfirmasi penghapusan	-Pilih data dengan nama "Dancow"	-Sistem menampilkan pesan penghapusan sukses -Data di database terhapus	-Sistem menampilkan pesan penghapusan sukses -Data di database terhapus

Tabel 5.3.3 Hasil Pengujian Hapus Barang

5.4 Hasil Pengujian Use Case Pengelolaan Barang Masuk

5.4.1 Hasil Pengujian Tambah Barang Masuk Baru (PDHUPL-SIP-04-01)

Identifikasi	PDHUPL-SIP-04-01		
Deskripsi	Login		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat
-Masukkan Data yang valid -Tekan tombol "Simpan"	-Nama Barang: "Dancow" -Harga: "20.000" -Jumlah: "10" -Tekan tombol "Simpan"	-Sistem menampilkan pesan sukses -Data di kolom data bertambah	-Sistem menampilkan pesan sukses -Data di kolom data bertambah
-Kosongkan data required field -Tekan tombol "Simpan"	-Nama Barang: "" -Harga: "" -Jumlah: "" -Tekan tombol "Simpan"	-Sistem menampilkan peringatan bahwa data tidak lengkap	-Sistem menampilkan peringatan bahwa data tidak lengkap

Tabel 5.4.1 Hasil Pengujian Tambah Barang Masuk

5.4.2 Hasil Pengujian Edit Barang Masuk (PDHUPL-SIP-04-02)

Identifikasi	PDHUPL-SIP-04-02		
Deskripsi	Login		

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL – SIP	24/ 31
----------------------------------	--------------	--------

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat
-Masukkan Data yang akan diedit -Tekan tombol "Simpan"	-Nama Barang: "Dancow" -Harga: "30.000" -Jumlah: "20" -Tekan tombol "Simpan"	-Sistem menampilkan pesan sukses -Data di database terupdate	-Sistem menampilkan pesan sukses -Data di database terupdate
-Kosongkan data pada required field -Tekan tombol "Simpan"	-Nama Barang: "" -Harga: "" -Jumlah: "" -Tekan tombol "Simpan"	-Sistem menampilkan peringatan bahwa data tidak lengkap	-Sistem menampilkan peringatan bahwa data tidak lengkap

Tabel 5.4.2 Hasil Pengujian Edit Barang Masuk

5.4.3 Hasil Pengujian Hapus Barang Masuk (PDHUPL-SIP-04-03)

Identifikasi	PDHUPL-SIP-04-03		
Deskripsi	Login		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat
-Pilih data yang akan dihapus -Tekan tombol "Hapus" -Konfirmasi penghapusan	-Pilih data dengan kode "M00000001"	-Sistem menampilkan pesan penghapusan sukses -Data di database terhapus	-Sistem menampilkan pesan penghapusan sukses -Data di database terhapus

Tabel 5.4.3 Hasil Pengujian Hapus Barang Masuk

5.5 Hasil Pengujian Use Case Pengelolaan Transaksi Penjualan

5.5.1 Hasil Pengujian Tambah Transaksi Penjualan Baru (PDHUPL-SIP-05-01)

Identifikasi	PDHUPL-SIP-05-01		
Deskripsi	Login		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat
-Masukkan Data yang valid -Tekan tombol "Simpan"	-Kode Pelanggan: "PL01" -Nama Barang: "Dancow" -Harga: "30.000" -Qty: "5" -Bayar: "200.000"	-Sistem menampilkan pesan sukses -Data di kolom data bertambah	-Sistem menampilkan pesan sukses -Data di kolom data bertambah

	-Tekan tombol "Simpan"		
-Kosongkan data required field -Tekan tombol "Simpan"	-Kode Pelanggan: "PL01" -Nama Barang: "Dancow" -Harga: "" -Qty: "" -Bayar: "" -Tekan tombol "Simpan"	-Sistem menampilkan peringatan bahwa data tidak lengkap	-Sistem menampilkan peringatan bahwa data tidak lengkap

Tabel 5.5.1 Hasil Pengujian Tambah Transaksi Penjualan

5.5.2 Hasil Pengujian Edit Transaksi Penjualan (PDHUPL-SIP-05-02)

Identifikasi	PDHUPL-SIP-05-02		
Deskripsi	Login		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat
-Masukkan Data yang akan diedit -Tekan tombol "Simpan"	-Kode Pelanggan: "PL01" -Nama Barang: "SGM" -Harga: "30.000" -Qty: "5" -Bayar: "200.000" -Tekan tombol "Simpan"	-Sistem menampilkan pesan sukses -Data di database terupdate	-Sistem menampilkan pesan sukses -Data di database terupdate
-Kosongkan data pada required field -Tekan tombol "Simpan"	-Kode Pelanggan: "PL01" -Nama Barang: "SGM" -Harga: "" -Qty: "" -Bayar: "" -Tekan tombol "Simpan"	-Sistem menampilkan peringatan bahwa data tidak lengkap	-Sistem menampilkan peringatan bahwa data tidak lengkap

Tabel 5.5.2 Hasil Pengujian Edit Transaksi Penjualan

5.5.3 Hasil Pengujian Hapus Transaksi Penjualan (PDHUPL-SIP-05-03)

Identifikasi	PDHUPL-SIP-05-03		
Deskripsi	Login		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat
-Pilih data yang akan dihapus	-Pilih data dengan kode	-Sistem menampilkan	-Sistem menampilkan

-Tekan tombol "Hapus" -Konfirmasi penghapusan	"J00000001"	pesan penghapusan sukses -Data di database terhapus	pesan penghapusan sukses -Data di database terhapus
--	-------------	--	--

Tabel 5.5.3 Hasil Pengujian Hapus Transaksi Penjualan

5.6 Hasil Pengujian Use Case Pengelolaan Kemasan

5.6.1 Hasil Pengujian Tambah Kemasan Baru (PDHUPL-SIP-06-01)

Identifikasi	PDHUPL-SIP-06-01		
Deskripsi	Login		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat
-Masukkan Data yang valid -Tekan tombol "Simpan"	-Nama kemasan: "Kotak" -Tekan tombol "Simpan"	-Sistem menampilkan pesan sukses -Data di kolom data bertambah	-Sistem menampilkan pesan sukses -Data di kolom data bertambah
-Kosongkan data required field -Tekan tombol "Simpan"	-Nama kemasan: "" -Tekan tombol "Simpan"	-Sistem menampilkan peringatan bahwa data tidak lengkap	-Sistem menampilkan peringatan bahwa data tidak lengkap

Tabel 5.6.1 Hasil Pengujian Tambah Kemasan

5.6.2 Hasil Pengujian Edit Kemasan (PDHUPL-SIP-06-02)

Identifikasi	PDHUPL-SIP-06-02		
Deskripsi	Login		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat
-Masukkan Data yang akan diedit -Tekan tombol "Simpan"	-Nama kemasan: "Kaleng" -Tekan tombol "Simpan"	-Sistem menampilkan pesan sukses -Data di database terupdate	-Sistem menampilkan pesan sukses -Data di database terupdate
-Kosongkan data pada required field -Tekan tombol "Simpan"	-Nama kemasan: "" -Tekan tombol "Simpan"	-Sistem menampilkan peringatan bahwa data tidak lengkap	-Sistem menampilkan peringatan bahwa data tidak lengkap

Tabel 5.6.2 Hasil Pengujian Edit Kemasan

5.6.3 Hasil Pengujian Hapus Kemasan (PDHUPL-SIP-06-03)

Identifikasi	PDHUPL-SIP-06-03		
Deskripsi	Login		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang	Hasil yang

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL – SIP	27/ 31	
----------------------------------	--------------	--------	--

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

		diharapkan	didapat
-Pilih data yang akan dihapus -Tekan tombol "Hapus" -Konfirmasi penghapusan	-Pilih data dengan nama "Kaleng"	-Sistem menampilkan pesan penghapusan sukses -Data di database terhapus	-Sistem menampilkan pesan penghapusan sukses -Data di database terhapus

Tabel 5.6.3 Hasil Pengujian Hapus Kemasan

5.7 Hasil Pengujian Use Case Pengelolaan Ukuran

5.7.1 Hasil Pengujian Tambah Ukuran Baru (PDHUPL-SIP-07-01)

Identifikasi	PDHUPL-SIP-07-01		
Deskripsi	Login		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat
-Masukkan Data yang valid -Tekan tombol "Simpan"	-Nama ukuran: "400 gram" -Tekan tombol "Simpan"	-Sistem menampilkan pesan sukses -Data di kolom data bertambah	-Sistem menampilkan pesan sukses -Data di kolom data bertambah
-Kosongkan data required field -Tekan tombol "Simpan"	-Nama ukuran: "" -Tekan tombol "Simpan"	-Sistem menampilkan peringatan bahwa data tidak lengkap	-Sistem menampilkan peringatan bahwa data tidak lengkap

Tabel 5.7.1 Hasil Pengujian Tambah Ukuran

5.7.2 Hasil Pengujian Edit Ukuran (PDHUPL-SIP-07-02)

Identifikasi	PDHUPL-SIP-07-02		
Deskripsi	Login		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat
-Masukkan Data yang akan diedit -Tekan tombol "Simpan"	-Nama ukuran: "600 gram" -Tekan tombol "Simpan"	-Sistem menampilkan pesan sukses -Data di database terupdate	-Sistem menampilkan pesan sukses -Data di database terupdate
-Kosongkan data pada required field -Tekan tombol "Simpan"	-Nama ukuran: "" -Tekan tombol "Simpan"	-Sistem menampilkan peringatan bahwa data tidak lengkap	-Sistem menampilkan peringatan bahwa data tidak lengkap

Tabel 5.7.2 Hasil Pengujian Edit Ukuran

5.7.3 Hasil Pengujian Hapus Ukuran (PDHUPL-SIP-07-03)

Identifikasi	PDHUPL-SIP-07-03		
Deskripsi	Login		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat
-Pilih data yang akan dihapus -Tekan tombol "Hapus" -Konfirmasi penghapusan	-Pilih data dengan nama "600 gram"	-Sistem menampilkan pesan penghapusan sukses -Data di database terhapus	-Sistem menampilkan pesan penghapusan sukses -Data di database terhapus

Tabel 5.7.3 Hasil Pengujian Hapus Ukuran

5.8 Hasil Pengujian Use Case Pengelolaan Varian

5.8.1 Hasil Pengujian Tambah Varian Baru (PDHUPL-SIP-08-01)

Identifikasi	PDHUPL-SIP-08-01		
Deskripsi	Login		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat
-Masukkan Data yang valid -Tekan tombol "Simpan"	-Nama varian: "Coklat" -Tekan tombol "Simpan"	-Sistem menampilkan pesan sukses -Data di kolom data bertambah	-Sistem menampilkan pesan sukses -Data di kolom data bertambah
-Kosongkan data required field -Tekan tombol "Simpan"	-Nama varian: "" -Tekan tombol "Simpan"	-Sistem menampilkan peringatan bahwa data tidak lengkap	-Sistem menampilkan peringatan bahwa data tidak lengkap

Tabel 5.8.1 Hasil Pengujian Tambah Varian

5.8.2 Hasil Pengujian Edit Varian (PDHUPL-SIP-08-02)

Identifikasi	PDHUPL-SIP-08-02		
Deskripsi	Login		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat
-Masukkan Data yang akan diedit -Tekan tombol "Simpan"	-Nama varian: "Madu" -Tekan tombol "Simpan"	-Sistem menampilkan pesan sukses -Data di database terupdate	-Sistem menampilkan pesan sukses -Data di database terupdate
-Kosongkan data pada required field -Tekan tombol "Simpan"	-Nama varian: "" -Tekan tombol "Simpan"	-Sistem menampilkan peringatan bahwa data tidak lengkap	-Sistem menampilkan peringatan bahwa data tidak lengkap

Tabel 5.8.2 Hasil Pengujian Edit Varian

5.8.3 Hasil Pengujian Hapus Varian (PDHUPL-SIP-08-03)

Identifikasi	PDHUPL-SIP-08-03		
Deskripsi	Login		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat
-Pilih data yang akan dihapus -Tekan tombol "Hapus" -Konfirmasi penghapusan	-Pilih data dengan nama "Madu"	-Sistem menampilkan pesan penghapusan sukses -Data di database terhapus	-Sistem menampilkan pesan penghapusan sukses -Data di database terhapus

Tabel 5.8.3 Hasil Pengujian Hapus Varian

5.9 Hasil Pengujian Use Case Pengelolaan Pelanggan**5.9.1 Hasil Pengujian Tambah Pelanggan Baru (PDHUPL-SIP-09-01)**

Identifikasi	PDHUPL-SIP-09-01		
Deskripsi	Login		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat
-Masukkan Data yang valid -Tekan tombol "Simpan"	-Nama pelanggan: "Bimo" -Alamat: "Jl. Solo" -No.Telp: "1234" -Tekan tombol "Simpan"	-Sistem menampilkan pesan sukses -Data di kolom data bertambah	-Sistem menampilkan pesan sukses -Data di kolom data bertambah
-Kosongkan data required field -Tekan tombol "Simpan"	-Nama pelanggan: "Bimo" -Alamat: "Jl. Solo" -No.Telp: "" -Tekan tombol "Simpan"	-Sistem menampilkan peringatan bahwa data tidak lengkap	-Sistem menampilkan peringatan bahwa data tidak lengkap

Tabel 5.9.1 Hasil Pengujian Tambah Pelanggan

5.9.2 Hasil Pengujian Edit Pelanggan (PDHUPL-SIP-09-02)

Identifikasi	PDHUPL-SIP-09-02		
Deskripsi	Login		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat
-Masukkan Data yang akan diedit	-Nama pelanggan:	-Sistem menampilkan	-Sistem menampilkan

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL – SIP	30/ 31
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

-Tekan tombol "Simpan"	"Bimo" -Alamat: "Jl. Solo" -No.Telp: "4321" -Tekan tombol "Simpan"	pesan sukses -Data di database terupdate	pesan sukses -Data di database terupdate
-Kosongkan data pada required field -Tekan tombol "Simpan"	-Nama pelanggan: "Bimo" -Alamat: "Jl. Solo" -No.Telp: "" -Tekan tombol	-Sistem menampilkan peringatan bahwa data tidak lengkap	-Sistem menampilkan peringatan bahwa data tidak lengkap

Tabel 5.9.2 Hasil Pengujian Edit Pelanggan

5.9.3 Hasil Pengujian Hapus Pelanggan (PDHUPL-SIP-09-03)

Identifikasi	PDHUPL-SIP-09-03		
Deskripsi	Login		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat
-Pilih data yang akan dihapus -Tekan tombol "Hapus" -Konfirmasi penghapusan	-Pilih data dengan nama "Bimo"	-Sistem menampilkan pesan penghapusan sukses -Data di database terhapus	-Sistem menampilkan pesan penghapusan sukses -Data di database terhapus

Tabel 5.9.3 Hasil Pengujian Hapus Pelanggan